SERI DIKTAT KULIAH

Estetika Bentuk

JOLANDA SRISUSANA ATMADJAJA
MEYDIAN SARTIKA DEWI

PENERBIT GUNADARMA

Estetika Bentuk

Estetika Bentuk

Oleh : **Jolanda Srisusana Atmadjaja**
Meydian Sartika Dewi

Design & Layout : **QX** Graphic Design

Diterbitkan pertama kali oleh Gunadarma

Jakarta 1999

Daftar Isi

Prakata

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat karuniaNya diktat kuliah Estetika Bentuk ini telah tersusun. Diktat kuliah ini merupakan pengetahuan dasar tentang estetika bentuk sebagai dasar perancangan arsitektur, khususnya dasar-dasar komposisi yang meliputi pengetahuan unsur rupa dan prinsip desain sebagai elemen komposisi beserta karakter-karakternya. Dengan pemahaman terhadap pengetahuan dasar Estetika Bentuk ini diharapkan mahasiswa sebagai calon arsitek memiliki kepekaan dalam pemilihan unsur rupa dan prinsip desain yang diterapkan dalam komposisi. Pada akhirnya diharapkan mahasiswa memiliki pemikiran dasar yang konseptual dan terarah dalam perancangan arsitektur sebagai modal awal dalam mewujudkan karya arsitektur yang memiliki citra khas dan khusus.

Kami mengharapkan saran dan kritik atas keterbatasan diktat kuliah ini. Akhir kata terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moril maupun material demi tersusunnya diktat kuliah Estetika Bentuk ini.

Tim Penyusun,
Jolanda Srisusana Atmadjaja
Meydian Sartika Dewi

Bab 1 Pendahuluan

Dalam perancangan arsitektur, menurut Vitruvius, terdapat tiga aspek yang secara ideal menjadi pertimbangan utama, yaitu aspek fungsi, struktur dan estetika. Ketiga aspek ini saling berkait dan saling menunjang, membentuk satu kesatuan yang utuh. Keberadaan ketiga aspek ini mendudukkan perancangan arsitektur sebagai satu kesatuan pemikiran yang bersifat menyeluruh, meliputi pemanfaatan bersama aspek logika/rasio dan emosi dalam pemecahan masalah. *Hal ini relevan jika dikaitkan dengan keberadaan arsitektur dalam* kerangka disiplin ilmu, yaitu sebagai perpaduan antara ilmu pengetahuan dan seni. Keberadaan ketiga aspek tersebut menempatkan pula arsitektur dalam kerangka tinjauan yang inter-disipliner dan beragam. Kemampuan berpikir yang menyeluruh dengan didasari pendekatan multi-disiplin merupakan bentuk pemikiran dasar yang diharapkan dimiliki oleh arsitek. Kemampuan spesifik yang menjadi identitas arsitek diharapkan merupakan formulasi dari pemikiran dasar tersebut sesuai dengan batasan karakter masing-masing individu arsitek. Untuk itu pengetahuan-pengetahuan yang menunjang ketiga aspek pertimbangan utama tersebut di atas penting untuk dipahami mahasiswa sebagai calon arsitek, antara lain adalah pengetahuan dasar estetika dalam arsitektur, yang menempatkan karya arsitektur sebagai karya visual/rupa yang memiliki nilai-nilai keindahan, yang merupakan hasil komposisi elemen-elemen rupa tertentu.

Secara umum arsitektur sebagai salah satu hasil desain merupakan karya visual/rupa yang diwujudkan melalui proses pemecahan masalah terhadap suatu kondisi tertentu. Wujud akhir dari proses ini adalah bentuk arsitektur. Bentuk jika ditinjau dari sudut pandang estetika merupakan komposisi dari unsur-unsur rupa, yang diolah menurut prinsip-prinsip desain dengan didasari oleh tema tertentu. Tema menjadi batasan komposisi dan ekspresi bentuk yang muncul diharapkan sesuai dengan tema tersebut. Untuk itu kepekaan dalam pemilihan unsur rupa dan prinsip desain yang dikomposisi merupakan kemampuan yang patut dimiliki oleh arsitek. Kepekaan ini dapat dicapai antara lain dengan melalui pemahaman terhadap pengetahuan-pengetahuan dasar Estetika Bentuk dan kemudian diterapkan secara praktis dalam bentuk latihan-latihan mengkomposisi. Dengan demikian dapat diuraikan lebih lanjut bahwa tujuan umum mata kuliah Estetika Bentuk adalah :

- Menguasai pengetahuan dan ketrampilan dasar untuk mengubah bentuk, ruang dan susunan bahan dengan menggunakan kesan kejiwaan dari unsur-unsur rupa berdasarkan prinsip-prinsip estetika.

- Melatih kepekaan mentransformasikan ide, gagasan, pikiran ke dalam wujud visual dengan komunikatif.

  Untuk mencapai tujuan tersebut di atas perlu dipelajari materi-materi sebagai berikut :

- Pengertian dasar tentang :
  - Komposisi
  - Unsur-unsur rupa
  - Prinsip-prinsip estetika
- Metoda pengungkapan gagasan secara visual dan grafis
- Komunikasi bentuk dalam kaitan dengan fungsi dan makna
- Penerapan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain/estetika sebagai dasar-dasar merancang bangunan.

Pada akhirnya dengan melalui pemahaman Estetika Bentuk ini diharapkan mahasiswa mampu memiliki pemikiran yang mendasar tentang bentuk sebagai wujud arsitektur serta dasar-dasar komposisi elemen-elemennya sehingga karya-karya desain, khususnya arsitektur, yang dihasilkan lebih bersifat konseptual dan terarah.

Bab 2 Estetika Bentuk Sebagai Dasar Perancangan Arsitektur

2. 1. TINJAUAN UMUM PERANCANGAN/DESAIN

Melalui sejarah dan segala aktivitas manusia, desain memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak hasil karya desain yang dimanfaatkan, sebagai contoh : motif unik yang digunakan untuk menghias kain. Bentuk-bentuk motif dekorasi ini selalu berubah dari tahun ketahun sejalan dengan jamannya. Sumber desain juga berubah, tetapi umumnya pengaruh sumber desain terutama berasal dari alam. Timbul rangsangan dan dorongan dalam diri manusia melihat hal-hal sehari-hari disekitarnya seperti garis, pola, warna bentuk dan keadaan permukaan benda, Kemudian mulai dibentuk pengertian-pengertian yang akan membantu menghasilkan suatu keindahan.

Kesadaran akan desain yang baik menjadi suatu bagian karakter individual yaitu cara bagaimana seseorang merasa berfikir, dan melihat dunianya (persepsi). Persepsi manusia sepenuhnya didasarkan pada asimilasi melalui kelima inderanya. Secara praktisnya tema desain biasanya didasarkan pada aktivitas inderanya yang paling dominan yaitu indera penglihatan (vision), kemudian dibantu oleh indera lainnya. Desain yang baik hanya dapat tumbuh dan berkembang jika individu siap menyelidiki semua informasi yang didapat kemudian berkehendak untuk mencoba, melihat, menghayati dan hidup didalam segala sesuatu menghasilkan suatu desain. Untuk dapat mengerti lebih baik tentang keindahan (estetika) dalam obyek-obyek desain, terlebih dahulu harus dipahami pengetahuan dasar elemen-elemen penunjang desain. Hasil karya seni, baik karya lukis, pahat atau arsitektur memiliki kesamaan teori dasar. Untuk menghasilkan desain yang baik, pengetahuan dasar tersebut diterapkan melalui latihan-latihan praktis.

2.2. PENGERTIAN DASAR ARSITEKTUR

Bangunan merupakan suatu karya seni dalam bidang arsitektur. Pada jaman dahulu hasil karya ahli bangunan dipandang sebagai hasil seni. Salah satu aspek dari arsitektur adalah aspek seni yang di alami setiap orang dalam kehidupan sehari-hari. Ditinjau dari sudut pandang sejarahnya, terdapat peninggalan-peninggalan bangunan yang menakjubkan dengan usia yang mencapai ratusan bahkan ribuan, seperti misalnya piramida di Mesir, Acropolis di

Yunani dsb. Kegiatan bangun membangun sudah ada sejak jaman pra sejarah, meskipun dalam taraf dan bentuk yang sangat sederhana dan sangat primitif. Bangunan pertama yang diciptakan dan dibuat manusia merupakan suatu tempat berlindung yang disebut *shelter* berupa lubang dalam tanah, lubang dinding tebing dan pondok-pondok tinggi diatas pohon. Secara naluri *shelter* ini dibutuhkan sebagai tempat berlindung terhadap segala ancaman :

- Fisik (kekuatan alam) seperti manusia, binatang buas, panas matahari, angin dsb.
- Psikis (kekuatan yang dianggap gaib) seperti petir, penyakit, gempa bumi, badai dsb.

Sampai saat ini manusia masih berlindung terhadap kedua aspek tersebut meskipun dalam taraf yang berbeda. Tujuan utama tempat berlindung adalah perlindungan diri jasmani dan rohani.

Arsitektur sebagai aspek seni dan budaya, senantiasa mengalami perubahan dan perkembangan selaras waktu, ruang dan tempat yang bersangkutan. Pada hakekatnya karya arsitektur merupakan hasil nyata dari imajinasi dan daya cipta para ahli dalam usaha meningkatkan taraf hidup. Pada kenyataannya memang sejak jaman dulu apa yang diciptakan manusia adalah keinginan untuk membuat kehidupan lebih menyenangkan dan lebih sempurna daripada kehidupan sebelumnya. Selama hidup manusia akan selalu berusaha menemukan keseimbangan dan keselarasan antara kebutuhan jasmani dan rohani demi ketenangan dan ketentraman jiwanya. Manusia pada dasarnya mempunyai sifat dinamis, tidak pernah puas, selalu berusaha menemukan kesempurnaan batin dan jasmani. Segala sesuatu yang diciptakan manusia mempunyai maksud yang sama yaitu membuat kehidupan ini lebih menyenangkan, lebih baik dari pada kehidupan sebelumnya. Dalam kehidupan bermasyarakat usaha manusia adalah menciptakan lingkungan hidup yang sehat, menyenangkan, teratur,rapih, indah dsb. Salah satu aspek dari mencipta lingkungan hidup ini adalah. mencipta dan mengubah bangunan . Bidang keahlian inilah yang dikenal sebagai arsitektur. Pada masa itu arsitektur digolongkan sebagai salah satu dari tiga seni visual utama disamping seni lukis dan seni pahat. Perbedaannya adalah cara menikmati seni pahat hanya dengan melihat, sedangkan dalam arsitektur cara menikmati dapat dilalui dengan pengalaman memasuki ruang yang ada didalamnya. Contoh eratnya hubungan antara seni pahat dan arsitektur adalah peninggalan candi-candi kebudayaan Hindu-Jawa di Indonesia.

Dengan perkembangan masyarakat sangat pesat, perhatian manusia terhadap sesamanya makin meluas, pengertian arsitektur pun berubah menjadi suatu konsep pemikiran yang menyeluruh, sehingga dalam prosesnya arsitektur juga memasuki macam-macam aspek kehidupan seperti filsafat, ekonomi, sosial, budaya bahkan politik.

2.3. PERANAN ESTETIKA DALAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

Dari uraian di atas kita ketahui bahwa perkembangan peranan arsitektur menjadi semakin meluas dan beragam, meliputi berbagai aspek kehidupan. Hal ini menjadikan tinjauan arsitektur pun menjadi lebih bersifat multi-disiplin. Dasar pemikiran menyeluruh ini telah dikemukakan pula oleh Vitruvius, seperti dikutip H.K. Ishar (1992:1,2,39,73), yaitu dalam teorinya tentang keberadaan tiga aspek yang menjadi pertimbangan utama dalam perancangan

arsitektur, yaitu aspek fungsi, struktur dan estetika. Aspek fungsi meliputi hal-hal yang berkait dengan pemenuhan kebutuhan aktivitas pengguna ruang di dalamnya, kemudahan dan kenyamanan pemakaian dan pemeliharaan bangunan, yang diperoleh melalui analisa dan perhitungan standard ukuran tertentu. Aspek fungsi ini pada akhirnya berkait pula dengan aspek estetika yaitu melalui pemenuhan syarat psikis seperti penciptaan suasana ruang tertentu dengan tujuan ketentraman, ketenangan, kenyamanan, keamanan dalam berkegiatan. Aspek struktur berkait dengan hal-hal yang mendukung beban dan kekokohan bangunan. Bangunan struktural adalah bangunan yang kokoh dan secara ekspresif pun tampak kokoh dengan didasari ketepatan perhitungan dan kejujuran dalam memberi bentuk. Hal ini juga berkait erat dengan aspek selanjutnya yaitu estetika. aspek estetika berkait dengan hal-hal yang menimbulkan keindahan bentuk dan ekspresi dari bangunan. Dengan pemenuhan syarat ketiga aspek pertimbangan ini diharapkan karya arsitektur mampu mewadahi secara ideal kebutuhan aktivitas manusia di dalamnya, bersifat kokoh, kuat, memberi rasa aman dan nyaman serta merupakan hasil komposisi yang memiliki nilai-nilai keindahan tertentu. Aspek fungsi, struktur dan estetika saling berkait, saling menunjang dan merupakan satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh. Uraian tersebut menjelaskan pula bahwa dasar pemikiran dalam perancangan bersifat menyeluruh, dalam arti meliputi pemanfaatan baik logika maupun perasaan/emosi. Dari ketiga aspek tersebut, aspek estetika dalam arsitektur yang bersifat abstrak dapat dipenuhi dengan antara lain dengan cara memenuhi syarat kedua aspek yang bersifat logis yaitu fungsi dan struktur, seperti telah diuraikan di atas. Dengan demikian peranan estetika dalam perancangan arsitektur secara ideal ditentukan pula oleh pemenuhan syarat fungsi dan struktur, tidak hanya melulu keindahan subyektif saja. Ada kaidah-kaidah tertentu yang perlu dipenuhi untuk mendapatkan hasil yang memenuhi persyaratan estetis. Kaidah-kaidah ini diuraikan lebih terperinci dalam bab-bab selanjutnya dalam diktat Estetika Bentuk ini.

2.4. PENGERTIAN UMUM ESTETIKA DALAM ARSITEKTUR

Secara umum kita ketahui bahwa arsitektur merupakan perpaduan antara ilmu pengetahuan dan seni, dengan didukung pula oleh teori Vitruvius yang menempatkan arsitektur sebagai disiplin ilmu yang memanfaatkan secara bersama rasio/logika dan emosi/perasaan. Pendekatan arsitektur menjadi bersifat multi-disiplin dan beragam, antara lain melalui pendekatan seni yang didasari nilai-nilai estetis. Dengan menilai Arsitektur sebagai seni berarti, teori-teori seni atau teori-teori estetika harus pula diterapkan pada arsitektur.

Terdapat beberapa pengertian Estetika/keindahan seperti dikutip H.K. Ishar (1992:74), yaitu :

- Nilai-nilai yang menyenangkan pikiran, mata dan telinga (*Kamus Oxford*)
- Sesuatu itu indah kalau sesuai dengan tujuan atau fungsi atau kegunaannya (*Socrates*)
- Ekspresi luhur (*Hegel*)
- Sesuatu yang struktural (*Schopenhauer*)
- Bentuk sempurna yang ada pada alam (*Baumgarten*)

Teori Estetika pada dasarnya dapat dibagi 3 yaitu :

1. Teori Estetik Formil

   Banyak berhubungan dengan seni klasik dan pemikiran-pemikiran klasik. Teori ini menyatakan bahwa keindahan luar bangunan menyangkut persoalan bentuk dan warna. Teori beranggapan bahwa keindahan merupakan hasil formil dari ketinggian, lebar, ukuran (dimensi) dan warna. Keindahan terdapat dalam bentuk dan disebabkan oleh bentuk serta perasaan yang diakibatkannya. Rasa indah merupakan emosi langsung yang diakibatkan oleh bentuk tanpa memandang konsep-konsep lain. Teori ini menuntut konsep ideal yang absolut yang dituju oleh bentuk-bentuk indah, mengarah pada mistik. Dalam kritik arsitektur pemikiran demikian berpengaruh terhadap konsep yang mencari rahasia keindahan dari kaitan arsitektur dengan matematika dalam hubungan dimensi tinggi, lebar, ketebalan, panjang dsb, menghasilkan keindahan bangunan yang dibentuk oleh segitiga, lingkaran, segilima, modul, *golden section*, dsb.

2. Teori Estetik Ekspresionis

   Teori menyebutkan bahwa keindahan tidak selalu terjelma dari bentuknya tetapi dari maksud dan tujuan atau ekspresinya. Teori ini beranggapan bahwa keindahan karya seni terutama tergantung pada apa yang diekspresikannya . Bentuk adalah indah selama dapat menunjukkan ekspresinya. Dalam Arsitektur keindahan dihasilkan oleh ekspresi yang paling sempurna antara kekuatan gaya tarik dan kekuatan bahan (material). Ada pula yang mendasarkan keindahan seni adalah ekspresi idea etnik atau doktrin agama. Bahwa keindahan dan kegunaan bangunan timbul dari ekspresi karya dan pemikiran terhadap Tuhan. Timbulnya bangunan gereja gaya *gothic* karena menganggap *gothic* adalah gaya Kristen terbaik. Kini anggapan dasar utama keindahan arsitektur adalah ekspresi fungsi atau kegunaan suatu bangunan.

3. Teori Estetik Psikologis

   Menurut teori ini keindahan mempunyai tiga aspek :

   - Keindahan dalam Arsitektur merupakan irama yang sederhana dan mudah. Dalam Arsitektur pengamat merasa dirinya mengerjakan apa yang dilakukan bangunan dengan cara sederhana, mudah dan luwes. Artinya keindahan ada dalam penampilan kekuatan suatu bangunan, dalam garis-garis horizontal yang tenang, tidak menimbulkan gerak dan kesederhanaan.
   - Keindahan merupakan akibat dari emosi yang hanya dapat diperlihatkan dengan prosedur psikoanalistik. Setiap pengalaman atau pengamatan yang sadar merupakan kejadian yang rumit. Rasa indah bukan merupakan gabungan dari perasaan; daya ingat,*impulse* pengamat dsb yang menggema secara serentak menyeluruh. Karya seni mendapat kekuatan keindahannya dari reaksi yang berbeda secara keseluruhan
   - Keindahan merupakan akibat rasa kepuasan si pengamat sendiri terhadap obyek yang dilihatnya.

Ketiga teori ini merupakan manifestasi untuk menerangkan keindahan dari macam-macam sudut pandang : secara mistik, emosional atau ilmiah intelektual.

Estetika dalam arsitektur menurut Ishar (1992:74-76) adalah nilai-nilai yang menyenangkan mata dan pikiran, yang berupa nilai-nilai bentuk dan ekspresi.

Keindahan bentuk memiliki dasar tertentu, yang disebut prinsip estetika seperti keterpaduan, keseimbangan, proporsi, dan skala. Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman dan dalam arsitektur pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman melihat atau mengamati. Oleh karena yang dapat dilihat adalah bentuk maka dalam arsitektur media untuk mendapatkan keindahan ekspresi adalah bentuk bangunan. Dengan pengalaman mengamati, memasuki, menempati bangunan kita pun dapat merasakan sikap batin arsitek.

Ditinjau dari sejarahnya, estetika merupakan salah satu cabang filsafat yang mulai dikembangkan sejak jaman Yunani Kuno, yang diawali oleh munculnya teori-teori keindahan menurut Socrates (keindahan bentuk berdasar pada fungsi), Plato (keindahan bentuk berdasar pada proporsi), Baumgarten (bentuk sempurna yang ada pada alam) pada perkembangan selanjutnya ruang lingkup estetika tidak hanya mencakup teori keindahan saja tetapi berkembang pula ke arah terapan, seperti ilmu seni, sejarah seni, dll.

Teori estetika yang kemudian muncul, seperti dikutip Maryono (1982:81) antara lain adalah teori keindahan obyektif dan subyektif. Teori obyektif berpendapat bahwa keindahan adalah sifat (kualitas) yang melekat pada obyek. Ciri yang memberi keindahan pada obyek adalah perimbangan antara bagian-bagian pada obyek sehingga asas-asas tertentu mengenai bentuk terpenuhi. Teori subyektif mengemukakan bahwa keindahan hanyalah tanggapan perasaan pengamat dan tergantung pada persepsi pengamat.

Keindahan obyektif pada mulanya tampak pada bangunan-bangunan Yunani, yang menekankan aspek skala dan proporsi. Teori-teori estetika pada masa itu menganggap bahwa keindahan adalah hasil perbandingan yang harmonis dari tinggi, lebar, luas, maupun warna sebuah bangunan. Dalam hal ini keindahan merupakan hasil perhitungan-perhitungan logis sebagai dasar filsafat Barat, antara lain *Golden Section*, modul, bintang lima, dll. yang dikembangkan oleh Fibonacci, Leonardo da Vinci, Le Corbusier, dll.

Ukuran keindahan pada masing-masing tempat dan jaman berbeda-beda. Teori keindahan secara umum menurut dasar pemikiran Timur, seperti diuraikan Sachari (1988 : 29-33), antara lain didasarkan pada hubungan alam dengan semesta (Taoisme), manusia dengan masyarakat (Konfusianisme), hubungan manusia dengan yang mutlak (Budhisme). Teori keindahan ini berpengaruh pada bangunan, misalnya penekanan kejujuran, kesederhanaan dalam Budhisme berpengaruh pada karya seni Jepang, termasuk gaya bangunan. Keseimbangan alam merupakan ukuran keindahan menurut pemikiran Timur.

Estetika/keindahan dalam arsitektur muncul melalui ekspresi bangunan, yang didukung oleh penerapan elemen-elemen rupa tertentu. Dalam meninjau arsitektur sebagai karya visual/rupa dibutuhkan kemampuan persepsi, yang memiliki pengertian-pengertian yang dijelaskan lebih lanjut dalam uraian berikut.

2.5. PENGERTIAN PERSEPSI SEBAGAI DASAR PEMAHAMAN ESTETIKA DALAM ARSITEKTUR

Manusia sadar akan pentingnya pengaruh elemen-elemen yang membentuk lingkungannya. Dalam kenyataannya manusia telah terbiasa oleh penggolongan wujud yang nyata, sehingga

diharapkan segalanya dilakukan dalam pola yang tidak biasa, akan terjadi rasa tidak seimbang. Rasa tidak seimbang dalam desain mungkin mengejutkan. Biasanya hal ini merupakan kegagalan perencana yang telah merusak identitas suatu kebiasaan untuk membenarkan interpretasi desainnya. Dengan membenarkan suatu desain, maka hal-hal diluar kebiasaan akan menjadi sahih (*valid*) bahkan mungkin malah diterima. Proses untuk mendapatkan kebenaran desain bagi seorang perancang adalah penting terutama bila tujuan perancang adalah menghasilkan konsep interpretasi desain baru. Karena tema desain biasanya didasarkan pada indera penglihatan yang dibantu oleh indera lainnya, maka perancang harus sadar akan adanya hubungan antara kelima indera tersebut dengan efek persepsi. Persepsi dalam penglihatan umum, tidak terjadi seketika. Obyek yang diperlihatkan secara sesaat (sekitar 1/5 detik) tidak akan dikenal. Kecepatan dan kedalaman persepsi tergantung pada sejumlah faktor antara lain :

- Kompleksitas dan perletakan obyek
- Derajat kontras dan stabilitas antara obyek dan latar belakang
- Statis atau dinamis
- Derajat iluminasi

Pengalaman visual tidak statis, selalu bervariasi dalam pengaruh :

- Pergantian warna
- Terangnya cahaya yang menusuk mata
- Gerakan pengamat
- Posisi obyek dalam area penglihatan

Tanggung jawab seorang perancang adalah menciptakan suatu lingkungan yang dapat diterima secara emosional dan fisik . Pernyataan ini untuk menguatkan cara pendekatan realistik suatu desain yaitu pendekatan yang didasarkan pada interpretasi rasional dari program kebutuhan yang jelas.

2.6. ESTETIKA BENTUK SEBAGAI DASAR PERANCANGAN ARSITEKTUR

Dari uraian-uraian di atas kita ketahui peranan estetika dalam perancangan arsitektur dan estetika bentuk merupakan pengetahuan dasar yang perlu dipahami dan diterapkan sebagai dasar kepekaan mengkomposisi unsur rupa dan prinsip estetika, yang merupakan elemen-elemen perancangan dalam arsitektur.

Menurut H.K. Ishar (1992:75,76), keindahan dalam arsitektur dapat ditinjau dari dua sudut pandang, yaitu : keindahan bentuk dan keindahan ekspresi. Keduanya merupakan satu kesatuan.

1. Keindahan Bentuk

   Keindahan bentuk didasari oleh penerapan prinsip-prinsip estetika tertentu dalam desain seperti kesatuan, keseimbangan, tekanan, irama, keselarasan, dll., juga oleh kepekaan memilih unsur-unsur rupa seperti bahan, bentuk, tekstur, dll., yang sesuai dengan tema desain. Pencapaian keindahan bentuk ini didukung pula oleh pemenuhan aspek-aspek

fisik/teknis, yaitu fungsi dan struktur. Uraian bentuk dan elemen-elemennya termasuk unsur rupa dan prinsip estetika akan disajikan pada bab-bab khusus berikut pada diktat ini.

2. Keindahan Ekspresi

Keindahan bentuk dapat menghasilkan keindahan ekspresi. Keindahan ekspresi dapat ditangkap tergantung pada persepsi masing-masing pengamat. Untuk memperoleh keindahan ekspresi arsitek diharapkan memiliki kepekaan yang didasari oleh sikap batin dan tujuan yang luhur. Kondisi ideal ini secara teknis antara lain dapat dipenuhi dengan memenuhi terlebih dahulu dengan jujur syarat-syarat teknis seperti fungsi dan struktur. Pada akhirnya keindahan ekspresi ini mampu pula menjadi citra arsitektur, yang didukung antara lain oleh karakter bangunan dan gaya arsitektur. (H.K. Ishar, 1992:125-147)

Karakter bangunan dapat merupakan suasana, kesan, ekspresi fungsi, ekspresi struktur dan mampu mengekspresikan kegiatan dalam bangunan. Faktor-faktor yang mempengaruhi karakter misalnya :

- berdasar ingatan

  Misalnya bentuk atap kubah dengan penerapan simbol bulan dan bintang pada bangunan mesjid, atap konveks dengan simbol salib pada bangunan gereja.

- reaksi emosi (kesan)

  Misalnya garis horisontal di alam berkesan terbuka, tenang berpengaruh pula jika diterapkan dalam desain seperti penekanan garis horisontal pada tampak kursi malas, tempat tidur, dll.

- berdasar penyajian fungsional

  Misalnya dengan pemenuhan standard ukuran bentuk dan garis sesuai fungsi.

Adapun untuk mendapatkan karakter yang baik dapat dilakukan misalnya dengan cara memilih kesan umum dari unsur rupa seperti bentuk, warna, tekstur, dll. Hal-hal ini akan dipelajari lebih lanjut pada bab-bab berikut.

Gaya sebagai salah satu penentu keindahan ekspresi merupakan cara membangun/merancang secara berbeda dengan yang lain. Gaya antara lain dapat ditentukan : menurut sejarah (misalnya gaya Romanik, *Byzantium*, Gotik, Renaisans, Barok, Internasional, *Post-Modern*, dll.), pemakaian bahan bangunan, perbedaan iklim, penerapan detail-detail sesuai tema, pribadi arsitek.

Keindahan bentuk dan ekspresi yang telah diuraikan di atas didasarkan pada kepekaan dalam memilih dan mengkomposisi unsur rupa dan prinsip estetika yang mendukung tema. Dalam hal ini bentuk sebagai wujud arsitektur menjadi obyek gubahan. Untuk itu pengetahuan bentuk beserta elemen-elemennya serta dasar-dasar komposisi menjadi materi awal yang perlu dipelajari dalam mata kuliah Estetika Bentuk ini.

Bab 3 Komposisi Dan Elemen-Elemen Komposisi

3.1. PENGERTIAN DASAR KOMPOSISI

Desain yang baik ditunjang oleh komposisi yang baik pula. Sebagai contoh sebuah jambangan kuno, atau sebuah lampu hias atau sebuah gereja abad 18 maupun sebuah kantor modern, semuanya mempunyai tujuan yang berbeda, namun demikian, semuanya memiliki kesamaan pokok, yaitu :

- Memiliki bentuk yang tumbuh dan lahir dari maksud kegunaan (fungsi)
- Merupakan suatu tata susunan yang cermat terdiri dari elemen-elemen plastis seperti garis, bidang, tekstur, pola dan warna, terorganisir dalam suatu desain yang akan menimbulkan sentuhan rangsangan akan rasa keseimbangan, dengan aksentuasi tekanan, yang dalam keaneka ragaman membentuk suatu kesatuan yang serasi.

Dengan kata lain, semua bentuk seni, baik seni lukis, seni patung, sastra, musik ataupun arsitektur memiliki komposisi tertentu. Secara singkat komposisi dapat diartikan sebagai: tata susunan kumpulan elemen yang teratur guna memenuhi kebutuhan dan hasrat psikologis manusia.

3.2. PENERAPAN KOMPOSISI DALAM DESAIN

Setiap kali kita memperhatikan sesuatu bentuk yang pertama-tama timbul dalam pikiran kita adalah wujudnya kemudian ekspresi dan sebab kehadirannya. Secara sadar, komposisi diterapkan dalam setiap desain untuk mencapai keindahan, sehingga dalam setiap komposisi desain yang baik akan ditemukan :

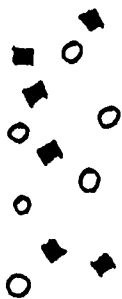
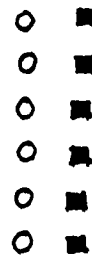
1. Keseimbangan
2. Irama dan tekanan
3. Skala dan proporsi
4. Kesatuan yang harmoni

Keempat hal diatas merupakan prinsip suatu desain, sedangkan elemen plastis yang membentuk komposisi (disebut juga elemen desain) adalah :

1. Garis dan Bidang
2. Tekstur dan Pola

3. Warna dan Cahaya
4. Bentuk dan Massa
5. Ruang

Komposisi unsur rupa dengan penerapan prinsip desain tertentu meliputi komposisi dengan melalui media dua dimensi dan tiga dimensi. Terdapat perbedaan cara berpikir dua dimensional dan tiga dimensional. Seseorang dapat memvisualisasikan cara berpikir pada keseluruhan bentuk (*form*), kedalaman, aliran ruang, gabungan masa dan material-material alam yang berbeda, dapat pula membatasi daya imajinasinya untuk satu atau dua pandangan saja. Komposisi dua dimensional merupakan visualisasi/penerapan komposisi melalui media yang memiliki panjang dan lebar, berupa bidang yang tidak memiliki kedalaman. Obyek komposisi dapat berupa bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Jika ditinjau dari transformasi ide komposisi bentuk tiga dimensi ke dalam media dua dimensi, keberadaan kompleksitas hubungan ruang dalam bentuk tiga dimensi menjadikan visualisasi lebih rumit dari penerapan obyek berupa bentuk dua dimensi. Komposisi tiga dimensional memiliki tingkat fleksibelitas yang lebih tinggi dari komposisi dua dimensional karena media penerapan komposisi memiliki aspek panjang, lebar, dan kedalaman, banyak pandangan, tampak, arah yang harus dipertimbangkan secara simultan. Kemudahan dalam komposisi tiga dimensional terletak pada keberadaan bentuk yang dapat diraba dan berada dalam ruang nyata.

Secara praktis dapat dikatakan bahwa komposisi dalam desain adalah mengubah keadaan yang tidak teratur menjadi teratur, melalui tahapan-tahapan /proses yang berpegang pada prinsip-prinsip desain yang telah tersebut di atas.

tak teratur teratur teratur

Unsur rupa yang disusun akan lebih memiliki nilai estetis jika telah dikomposisi. Setiap unsur rupa dan prinsip desain memiliki kesan psikologis/karakter tertentu yang menentukan komposisi. Bab-bab berikut akan menguraikan lebih lanjut karakteristik masing-masing unsur rupa dan prinsip desain. Pengetahuan tentang karakteristik unsur rupa dan prinsip desain diharapkan dapat menjadi rangsangan bagi kreativitas dan kepekaan dalam membuat komposisi, baik dalam komposisi bentuk dua dimensional maupun tiga dimensional.

Bab 4 Unsur Rupa Sebagai Elemen Komposisi

Komposisi bentuk seperti telah tersebut pada bab tiga meliputi elemen-elemen berupa unsur rupa dan prinsip desain, yang memiliki karakteristik masing-masing. Keduanya saling menunjang dan mendukung tema desain. Berikut ini adalah uraian karakteristik masing-masing unsur rupa, yaitu berupa titik, garis, bentuk, warna, bahan, tekstur, motif/pola/ *pattern*, ruang.

4.1. TITIK

4.1.1. PENGERTIAN, CIRI DAN BENTUK UMUM TITIK

Titik merupakan unsur rupa yang secara konsep/tidak tampak misalnya terdapat pada pertemuan dua garis, ujung dan pangkal garis, dll. Secara rupa/tampak titik memiliki raut/ penampilan, ukuran, warna, dan kualitas permukaan, seperti misalnya : Gambar titik pada kertas, benda alam : pasir, butiran tanah dll

Ciri titik adalah:

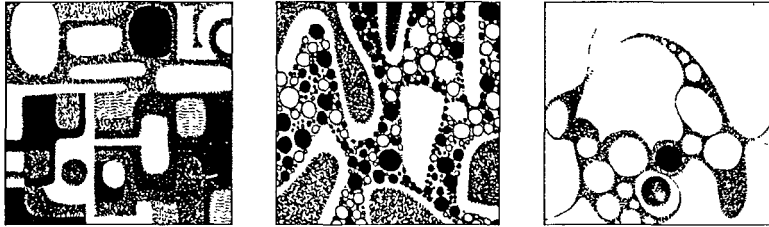
- Tidak memiliki panjang dan lebar
- Tidak mengambil daerah atau ruang
- Ukuran kecil
- Raut sederhana

Bentuk umum titik adalah :

* Bundaran sederhana, tidak bersudut, tanpa arah
  Contoh bentuk-bentuk Titik

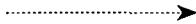
Contoh bentuk-bentuk titik

4.1.2. KOMPOSISI TITIK

Berikut ini adalah contoh-contoh komposisi titik :

4.2. GARIS

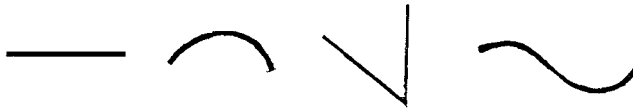
4.2.1. PENGERTIAN, CIRI DAN BENTUK UMUM GARIS

Garis merupakan perluasan dari titik, yang berarti :

- Garis adalah bagian yang merupakan jalur yang dibuat oleh gerakan titik.
- Arah gerak itu dicatat secara grafis sehingga dapat membimbing mata bergerak dari satu bagain kebagian lain dari desain.
- Gambaran yang terbentuk merupakan gambaran desain yang ada diotak kita

Secara konsep contoh garis misalnya pada pertemuan dua bidang, batas bentuk, dan lain-lain. Secara tampak/rupa contoh garis misalnya gambar garis pada kertas, benda yang berkesan tipis, panjang, seperti benang, kawat, dll.

Ciri garis adalah :

- Memiliki panjang tanpa lebar (lebar tidak menonjol).
  Suatu bentuk bisa disebut garis walau memiliki tebal dan tekstur jika bujur sempit, lintang menonjol, menimbulkan kesan tipis.
- Mempunyai kedudukan dan arah.
- Kedua ujung berupa titik.
  Ujung dapat memiliki raut (jika garis tebal), seperti :

- Merupakan batas sebuah bidang.
- Bentuk lurus, lengkung, bebas, dll.

- Kedua sisi tubuh yang memanjang bisa memiliki raut lurus, bergerigi, dll.

Ada beberapa macam bentuk garis, yaitu :
- Garis lurus, yaitu berupa garis vertikal, horisontal, diagonal, patah-patah, tak beraturan
- Garis lengkung, yaitu garis lengkung teratur dan tidak teratur
- Garis kombinasi bentuk lurus dan lengkung

4.2.2. KARAKTER GARIS

Garis dapat menunjukan karakter; orang yang sedang marah akan nampak pada garis-garis yang sedang dibuatnya ; demikian pula pada orang yang sedang dalam keadaan tenang, garis yang dibuatpun akan lebih tenang.

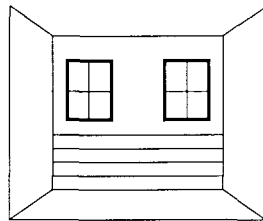
Karakter garis ditentukan oleh persepsi kita terhadap :
- Perbandingan panjang dan ketebalan
- Lengkung atau patahnya bentuk garis
- Arah garis

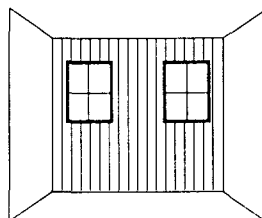
Misal :

Jenis Garis :	*Karakter* :
Tipis	Lemah lembut
Tegas	Pasti, yakin
Tebal	Yakin, berani, tegas, kuat
Patah	Aktif, keras,tajam dan menyakitkan memberi kesan maskulin
Lengkung teratur	Nyaman, lembut, luwes, memberi kesan gerak yang mudah tumbuh

Sirkular		Memberi makna simbolis
Spiral		Bergerak secara teratur
Lengkung tidak teratur		Mengalir (*flowing*), feminin, lembut

Arah dapat memberi arti tambahan pada garis, dapat mempengaruhi peran garis dalam konstruksi visual. Selain itu arah garis juga memberi efek psikologis terhadap ruang, misal :

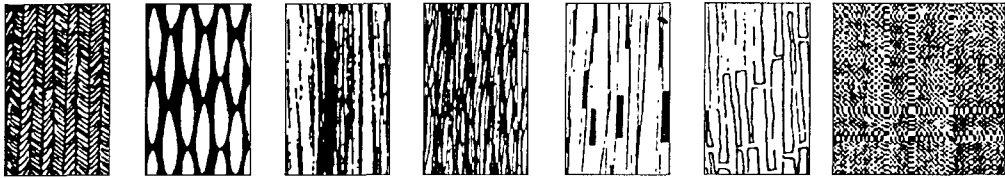
- Garis horizontal merupakan garis yang paling tenang dan tidak bergerak.
  Dalam kehidupan sehari-hari mahluk hidup beristirahat dan tidur dalam posisi horizontal, begiru pun dana dan padang rumput atau lapangan juga mendatar. Setiap bentuk dengan dominan horizontal akan nempak tenang dan diam. Tetapi dapat juga memberi kesan lebar, misalnya orang gemuk memkai pakaian bergaris horizontal akan nampak melebar.penerapan garis horisontal pada ruang dapat memberi kesan melebar

penerapan garis horizontal pada ruang dapat memberi kesan melebar

- Garis vertikal merupakan garis stabil yang memilki kesanggupan untuk bergerak (dinamis).
  Dalam kehidupan sehari-hari manusia berdiri secara vertikal tetapi cukup stabil untuk melawan gaya tarik bumi. Sesuatu bentuk yang vertikal akan menunjukan kehebatan, wibawa, memberi inspirasi dan kesan formil, contohnya tugu monas atau gerbang Taman Makam Pahlawan Cikutra. Selain itu garis-garis horizontal dapat membuat bidang lebih tinggi, misalnya orang pendek memakai pakaian bergaris vertikal akan 'kelihatan' lebih tinggi.

penerapan garis vertikal pada ruang dapat memberi kesan tinggi

- Garis diagonal merupakan garis yang paling dinamis.

  Hal ini dikarenakan garis diagonal menunjukan gerak dan memberi warna gembira. Tetapi terlalu banyak garis diagonal dalam suatu bentuk akan membingungkan. Jika ditentang oleh diagonal lain akan menjadi suatu bentuk segitiga yang sangat stabil dan tidak bergerak.

4.2.3. KOMPOSISI GARIS

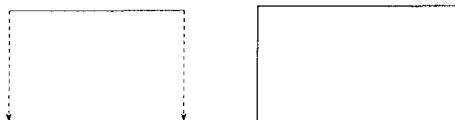
Berikut ini adalah contoh-contoh komposisi garis :

4.3. BENTUK

4.3.1. BENTUK-BENTUK DUA DIMENSI/BIDANG

Bentuk merupakan karakter utama pengenalan bidang, karena bentuk terjadi oleh adanya tepi garis suatu bidang. Karena persepsi kita terhadap bentuk bidang sering didstorsi oleh perspektif, maka bentuk bidang sebenarnya hanya dapat dilihat secara frontal. Bentuk dalam dua dimensi banyak ditemukan dalam bentuk permukaan planar atau bidang, misalnya :

- Gambar atau Lukisan
- Sablon atau Cotekan, dan
- Tulisan

4.3.1.1. PENGERTIAN, CIRI, DAN BENTUK UMUM BIDANG

Bidang secara konsepsional merupakan perluasan dari garis.

Hal ini berarti ciri bidang adalah :

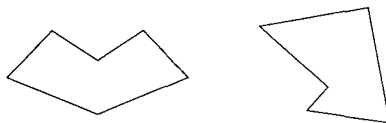
- Memiliki dimensi panjang dan lebar tanpa tebal (ketebalan tidak menonjol)
  Misalnya pada permukaan dwi matra/dua dimensi, segala bentuk pipih yang bukan garis atau titik dapat disebut bidang
- Mempunyai kedudukan dan arah/orientasi
  Dalam melihat arah atau orientasi bidang diambil patokan arah atau orientasi garis, karena itu karakter bidang juga mirip karakter garis. Jadidalam bidang juga dikenal arah bidang horizontal, vertikal dan diagonal.
- Dibatasi oleh garis
- Menentukan batas terluar sebuah gempal/bentuk tiga dimensi.

- Memiliki bentuk/wujud, misalnya geometris, organik, dll.
- Memiliki permukaan seperti datar, lengkung, padat, transparan (tembus cahaya), ber-tekuk/tidak rata .

  Warna dan tekstur bidang juga mempengaruhi berat dan stabilitas bidang secara virtuil.

Adapun bentuk-bentuk bidang antara lain adalah sebagai berikut :

- Geometri, yaitu bidang yang dibuat berdasar perhitungan matematis seperti :
  - Lingkaran, merupakan bentuk yang mempunyai titik pusat, stabil dan dapat menguasai lingkungan sekitarnya. Dengan menambahkan elemen lain disekitar bentuk lingkaran ini dapat menimbulkan kesan gerak.
  - Segitiga, merupakan bidang yang dikelilingi tiga sisi dan tiga sudut. Bentuknya stabil dan seimbang atau tidak stabil dan condong jauh.
  - Bujur sangkar, merupakan bidang dengan empat sisi dan sudut yang sama. Bujur sangkar adalah bentuk yang murni, rasionil, statis dan netral. Bentuk-bentuk segi empat berasal dari variasi bentuk bujur sangkar dengan cara memperpanjang sisinya. Bujur sangkar dapat stabil atau dinamis.
- Organik, yaitu bidang yang dibatasi oleh lengkung bebas, berkesan tumbuh

- Bersudut, yaitu bidang yang dibatasi oleh beberapa garis lurus

- Tak Teratur, yaitu bidang yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung

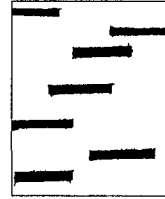
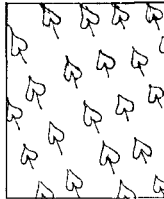
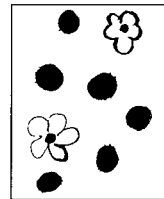
- Tarikan Tangan, yaitu bidang yang dibuat oleh tangan bebas, seperti kaligrafi, dll.
- Kebetulan, yaitu bidang yang ditentukan oleh pengaruh bahan atau proses khusus, atau diperoleh dengan kebetulan, seperti bidang yang muncul akibat noda tinta yang pada kertas.

4.3.1.2. KARAKTER BIDANG

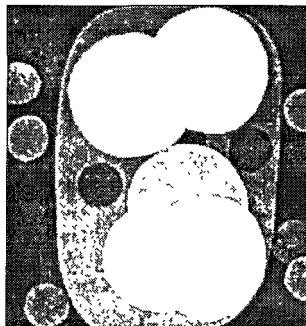
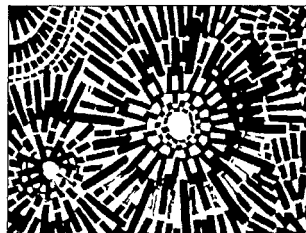
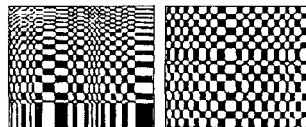
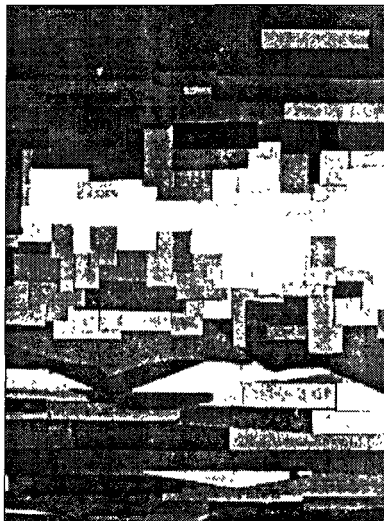
Karakter bidang dapat ditentukan oleh persepsi kita terhadap :

- arah bidang, seperti vertikal, horisontal, dll.
- bentuk bidang
- kualitas permukaan bidang

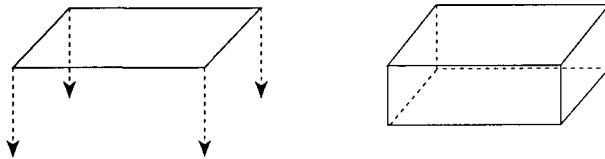
Misal :

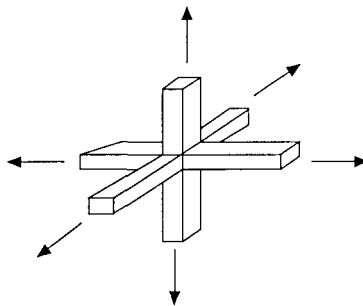
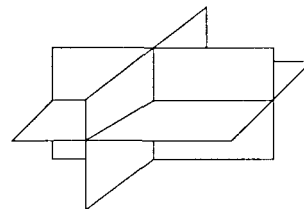
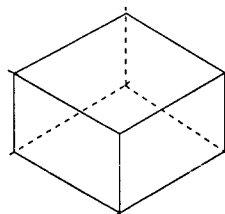
arah ke atas
dan datar

arah datar

arah aktif

kesan dekat
dan bersinar

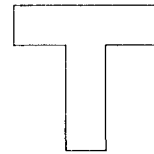
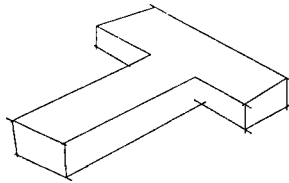
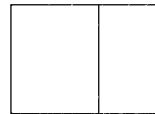
4.3.1.3. KOMPOSISI BIDANG

Berikut ini adalah contoh-contoh komposisi bidang :

4.3.2. BENTUK-BENTUK TIGA DIMENSI/GEMPAL

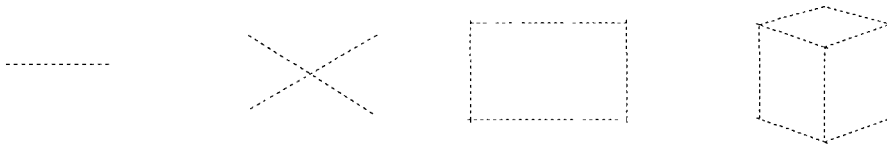
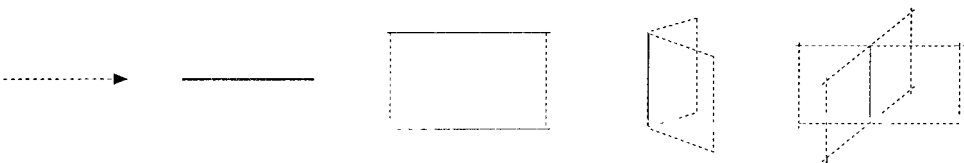
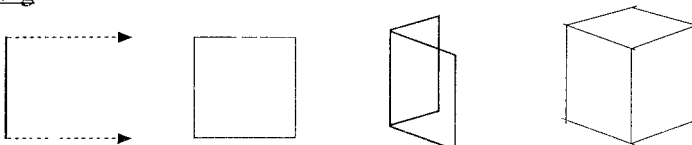
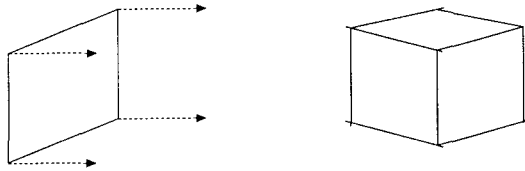
4.3.2.1. PENGERTIAN, CIRI, DAN BENTUK DARI GEMPAL/BENTUK 3D

Pengertian bentuk secara konsepsional merupakan jalan yang dilalui sebuah bidang yang bergerak (ke arah yang bukan arah dirinya)

Adapun ciri dari bentuk 3D/gempal ini adalah :

- Memiliki panjang, lebar, tebal/tinggi
- Mempunyai kedudukan dan arah
  terdapat tiga arah utama

arah :
tegak : atas-bawah
lintang : kanan-kiri
bujur : depan-belakang

bila diteruskan
dapat menjadi bidang-bidang

bila bidang-bidang digandakan
dapat menjadi kubus

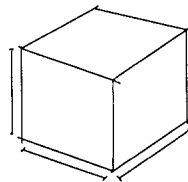
- Menempati dan menunjukkan suatu ruang
- Bentuk ditentukan oleh rupa dan hubungan antar bidang yang menjelaskan batas-batas ruang tersebut
- Dapat dipahami melalui berbagai sudut pandang
- Memiliki 3 tampak dasar :

- Dapat disentuh, diraba
- Pada karya dua dimensional bentuk 3D/gempal merupakan wujud maya

Bentuk 3D/gempal memiliki elemen-elemen yang terdiri dari :

- Elemen Konseptual

Volume

- Elemen Visual

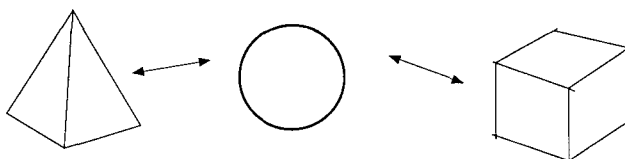
Wujud

Ukuran

Bentuk memiliki ukuran panjang, lebar, tinggi, yang menentukan proporsi. Perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk lain di sekelilingnya disebut skala.

Warna

Tekstur

Posisi

Posisi adalah letak relatif suatu bentuk terhadap lingkungan.

Orientasi

Orientasi adalah posisi relatif bentuk terhadap bidang dasar, arah mata angin atau terhadap pandangan seseorang yang melihat.

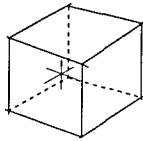
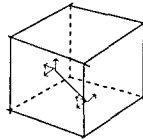
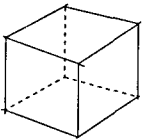
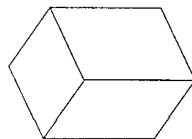
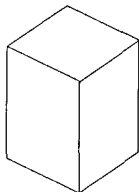
Inersia Visual

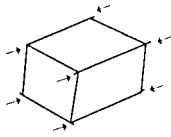
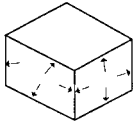
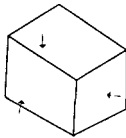
Inersia visual adalah derajat konsentrasi dan stabilitas bentuk.
Inersia suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatif terhadap bidang dasar dan garis pandangan kita.

Ciri-ciri visual bentuk ini dipengaruhi oleh :

- perspektif/sudut pandang
- jarak terhadap bentuk tersebut
- keadaan pencahayaan
- lingkungan visual sekitar benda

– Elemen Relasional

Kedudukan

Arah

Ruang

Gaya Berat

- Elemen Konstruksional

Sudut

Tepi

Permukaan

Bentuk/wujud dari bentuk 3D/gempal bersifat beragam, baik yang bersifat geometris, organik, tak beraturan, dsb. Bentuk-bentuk dasar yang dikenal adalah bola, silinder, kerucut, piramida, kubus. Menurut D.K. Ching (1996 : 58-59), bentuk-bentuk dasar ini memiliki karakter-karakter dasar, antara lain :

- **Bola**

  Merupakan bentuk berpusat dan memiliki konsentrasi (pemusatan) yang tinggi. Seperti halnya lingkaran yang menjadi bentuk dasarnya, bentuk bola mempunyai poros dan pada umumnya stabil terhadap lingkungannya. Bola cenderung menggelinding jika diletakkan pada suatu bidang miring. Dilihat dari sudut manapun juga, wujud bola selalu nampak sama.

- **Silinder**

  Merupakan bentuk yang memiliki pusat bersumbu bentuk garis yang menghubungkan pusat-pusat kedua permukaan lingkaran yang ada. Silinder dapat diperpanjang dengan mudah menurut arah sumbunya. Silinder merupakan bentuk yang stabil jika diletakkan pada permukaan lingkarannya. Berubah menjadi labil jika sumbunya dicondongkan.

- **Kerucut**

  Merupakan bentuk yang dibentuk oleh putaran segitiga sama kaki yang bertumpu pada sumbu tegaknya. Kerucut merupakan bentuk yang sangat stabil jika berdiri di atas permukaan lingkaran dasarnya dan berubah menjadi tidak stabil jika sumbu vertikalnya dimiringkan atau dibalik. Masih dapat berdiri stabil jika diletakkan pada ujungnya walaupun dalam keadaan seimbang yang kritis.

- **Piramida**

  Piramida memiliki ciri-ciri yang serupa dengan kerucut. Oleh karena itu semua permukaan sisi-sisinya merupakan bidang-bidang yang datar, maka piramida dapat berdiri dengan stabil pada setiap permukaannya. Bentuk piramida secara relatif adalah bentuk yang keras dan bersudut.

- **Kubus**

  Merupakan bentuk prisma yang memiliki enam bidang permukaan bujur sangkar, yang berukuran sama dan 12 sisi yang sama panjang. Oleh karena dimensi-dimensinya yang sama, kubus adalah bentuk statis yang tidak menunjukkan gerak maupun arah, dan merupakan bentuk yang stabil kecuali jika berdiri di atas salah satu sisi atau sudutnya. Walaupun profil sudut-sudutnya dipengaruhi oleh arah pandangan kita, kubus merupakan bentuk yang sangat mudah dikenal.

4.3.2.2. KOMPOSISI BENTUK TIGA DIMENSI/GEMPAL

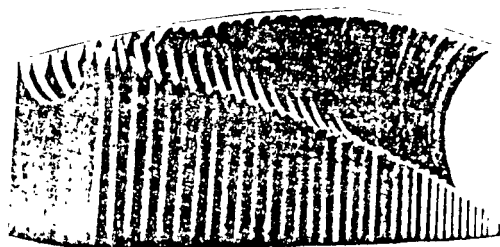
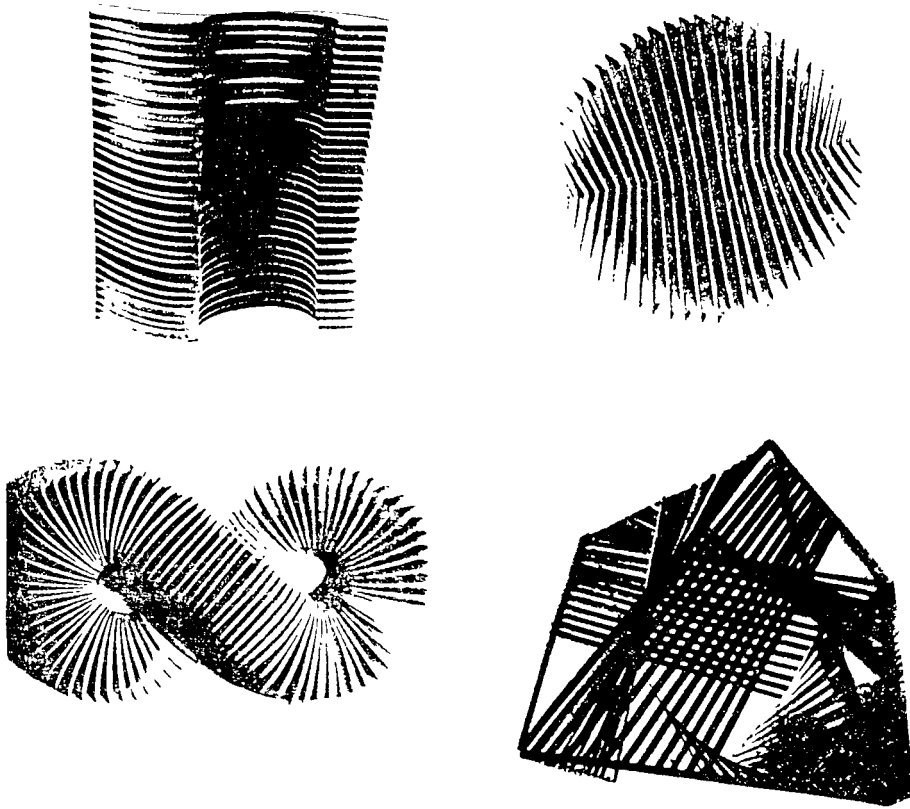
Bentuk 3D/gempal dapat dikomposisi dengan beragam cara, seperti menurut D.K. Ching (1996 : 68-87), antara lain melalui cara :

- pemotongan bentuk

  Misalnya untuk mendapatkan komposisi tertentu, dilakukan pengurangan/pemotongan bentuk dasar
- penambahan bentuk

  Misalnya bentuk-bentuk disusun dengan sistem :

  * terpusat : bentuk dominan berada di tengah, dikelilingi oleh bentuk-bentuk sekunder
  * linier : bentuk-bentuk diatur dalam suatu deret dan berulang
  * radial : bentuk-bentuk linier dikembangkan keluar dari pusat/menyebar searah dengan jari-jari
  * cluster : bentuk-bentuk saling berdekatan atau mengelompok
  * grid : bentuk-bentuk modular di mana hubungan satu dengan yang lain diatur oleh grid-grid tiga dimensi

Berikut ini adalah contoh-contoh komposisi bentuk 3D/gempal

4.4. WARNA

4.4.1. PENGERTIAN DASAR WARNA

Dalam ilmu alam, warna adalah gelombang cahaya, yang dasar-dasar teorinya dikemukakan oleh Newton. Menurut Newton, warna merupakan bagian sinar dalam spektrum yang tergantung pada gelombang cahayanya. Seperti kita ketahui warna merah memiliki gelombang cahaya yang terpanjang. Sedang sumber warna adalah matahari. Bila suatu sinar mengenai suatu benda, sebagaian sinar akan diserap, sedang yang tidak diserap akan dipantulkan lagi. Warna benda yang timbul tergantung pada panjang gelombang cahaya yang dipantulkan . Contoh benda merah akan kelihatan merah karena benda hanya memantulkan sinar-sinar gelombang panjang yang tampaknya merah dan disebut berkas sinar merah. Dengan demikian kita dapat membuat urutan bahwa warna merupakan sinar yang dipantulkan benda ke mata manusia. Kemudian oleh syaraf-syaraf mata, warna yang berbeda dalam retina mata bereaksi sehingga gejala warna dapat dilihat oleh mata.

Jumlah cahaya yang diserap tergantung pada keadaan permukaan benda. Jika suatu benda hijau diberi warna merah, maka benda akan menjadi hitam. Hal ini disebabkan oleh

karena semua sinar yang menerangi benda hanya sinar merah, maka akibatnya tidak ada warna hijau yang bisa dipantulkan ke mata. Dengan demikian, hitam tidak memantulkan sinar sama sekali. Jika suatu benda tembus cahaya disinari oleh matahari kemudian ternyata benda berwarna merah, ini berarti bahwa hanya warna merah mempunyai kemampuan untuk menembus benda tersebut. Pada keadaan dimana semua warna sinar dapat menembus benda, berarti seluruh permukaan benda memantulkan cahaya, maka benda akan berwarna putih. Dengan demikian putih merupakan gabungan semua warna.

Kita ingat akan teori Newton tentang spektrum warna akibat berkas cahaya matahari yang melalui sebuah prisma. Urutan warna dalam spektrum warna ini terdiri dari warna merah, jingga, kuning, hijau, biru,nila dan ungu kemudian lebih dikenal sebagai lingkaran warna. Disamping warna-warna murni dikenal juga warna kutub yang sebenarnya bukan merupakan warna, yaitu putih dan hitam.

Pencampuran suatu warna murni dengan warna putih atau hitam menghasilkan skala warna lain yang disebut warna-warna pastel. Jadi warna murni dicampur putih akan menjadi warna muda (*tint*). Warna murni dicampur hitam akan menghasilkan warna tua (*shade*). Sedang warna murni dicampur warna abu-abu akan menghasilkan warna tanggung (*tone*).

4.4.2. KARAKTER WARNA

Penerapan warna pada komposisi secara psikis dapat :

- memberi kesan tertentu pada ruang
- mempengaruhi dan mendorong kemauan kerja
- mendorong memusatkan perhatian
- mendorong kesenangan kerja
- membantu penerangan
- mempertinggi keselamatan kerja
- membantu orientasi kerja
- membantu aspek kebersihan

Karakter warna ditentukan oleh hal-hal berikut :

Hue : Adalah corak atau nada warna, yaitu kesan pertama terhadap suatu warna dengan mengabaikan *value* dan intensitas warna. Contoh hijau daun.

Value : adalah nilai terang gelap warna, diukur terhadap hitam dan putih dengan mengabaikan *hue* dan intesitas warna. Contoh warna kuning jeruk.

Intensitas : adalah kuat dan lemahnya warna diukur terhadap warna abu-abu yang netral. Kekuatannya akan bertambah ke arah palig terang. Intensitas menunjukan jumlah *hue* yang bebas dari unsur putih.

Warna dapat dibagi menurut :

- Kemurnian
  a. Warna pokok atau warna primer, terdiri dari tiga warna :
     - Merah

- Biru
- Kuning

b. Warna sekunder, merupakan percampuran warna primer, Jadi :
   - Jingga adalah campuran warna merah dan kuning
   - Hijau adalah campuran warna biru dan kuning
   - Ungu adalah campuran warna merah dan biru

- Temperatur

  Temperatur suatu warna tidak mempunyai landasan fisik, tetapi ada pembagian warna :

  a. Panas, yaitu warna-warna yang terang, merangsang bila digunakan untuk mewarnai obyek dan obyek akan nampak lebih besar.
     Contoh : warna merah sampai kuning dalam lingkaran warna
  b. Dingin, yaitu warna-warna yang dapat memberi kesan dingin dan sejuk serta akan mempersempit atau memperkecil obyek.
     Contoh : Hijau sampai violet dalam ingkaran warna
  c. Netral, yaitu warna di tengah-tengah dalam lingkaran warna, sering digunakan sebagai aksen atau penekanan obyek : misalnya warna coklat.

Warna-warna panas dan dingin ini akan menimbulkan warna harmonis dan harmonis bila digabungkan. Warna akan disharmoni bila terjadi penggabungan warna panas dan warna panas atau warna dingin dengan warna dingin. Contoh : warna merah akan harmoni dengan warna merah jingga atau dengan merah violet dst. Yang ada warna merahnya. Warna akan terjadi disharmoni bila warna panas digabung dengan warna dingin. Misalnya warna kemerahan dengan warna kehijauan.

Warna memiliki karakter tertentu yang dapat memberikan kesan tertentu seperti :

Jenis Warna	Karakter
Kuning	bebas, ceria
Kuning hijau	tenang, menyegarkan
Hijau	tenang, ramah, cendekia
Hijau biru	angkuh, mantap
Biru	keras, dingin
Biru ungu	sombong, khayal yang tinggi
Ungu	eksklusif, ekstrim
Ungu merah	tegang, peka
Merah	panas, melelahkan urat syaraf
Jingga	gembira, bergairah
Jingga kuning	lincah, bergairah
Abu-abu	menenangkan
Biru hitam	menekan

Coklat hitam	menolak, menghindar
Coklat	kehangatan, alami
Putih	kesucian, kemurnian, kebersihan, spiritual, cinta
Hitam	formal, kematian, duka cita keanggunan, misteri

4.4.3. KOMPOSISI WARNA

Komposisi warna adalah susunan beberapa warna yang menghasilkan suatu paduan yang menyenangkan. Komposisi warna dapat dilakukan dalam beberapa cara, yaitu :

- *Monochromatic*

  Menggunakan satu warna sebagai pokok komposisi. Mono artinya satu Chroma artinya warna.

- *Complementary*

  Sebagai pokok komposisi digunakan 2 warna atau lebih yang letaknya dalam lingkaran. warna saling berhadapan dan berlawanan sifatnya.
  Misalnya warna sejuk dan warna panas.

Complementary di bagi dalam :

a.	*Direct Complement*	: Saling berhadapan langsung
b.	*Split Complement*	: 2 warna berdekatan berhadapan dengan satu warna lain. Letaknya membuat sudut.
c.	*Double Complement*	: Dua warna saling berhadapan
d.	*Triad*	: Skema 3 warna yang saling kontras jaraknya dalam lingkaran warna sama jauhnya.
e.	*Alternate Complement*	: Skema 4 warna merupakan kombinasi *triad* dan *direct complement*.

- *Analogous*

  Merupakan elemen warna yang letaknya berurutan dalam lingkaran warna. Jumlah warna tidak lebih banyak dari 6 warna. Warna-warna yang digunakan bisa berwarna sejuk atau panas. Penggunaan warna dapat merupakan kombinasi antara warna-warna pokok, warna pastel, warna hitam, atau putih.

- *Polychromatic*

  Menggunakan warna yang lebih banyak daripada yang sudah disebut diatas, kesan yang diberikan akan ramai. *Poly* artinya banyak *Chroma* artinya warna.

Pemilihan dan penentuan warna dalam perancangan antara lain ditentukan oleh faktor :

- tujuan dari ruang atau perabot
- kesan yang diharapkan muncul (besar, kecil, berat, gemuk, dsb.)

- temperatur dan lingkungan
- mobilitas dari barang dan keadaan lingkungan
- keadaan penerangan
- kepentingan pemakai
- usia pemakai atau sasaran

4.5. BAHAN

Bahan yang kita manfaatkan dalam desain dapat menimbulkan kesan tertentu. Bahan logam menimbulkan kesan dingin, keras, padat. Bahan kayu berpori bisa menimbulkan kesan hangat. Bahan kaca yang bersifat tembus pandang dan memantulkan cahaya dapat memberikan kesan hidup dan ringan.

4.6. TEKSTUR

Tekstur atau garis menunjukan kualitas permukaan benda, baik benda alami maupun benda buatan manusia. Setiap benda memiliki textur atau gatra. Kualitas tekstur memberikan reaksi fisik bila disentuh, misalnya ada orang yang merinding jika memegang benda-benda yang kasar atau berbulu. Manusia memilki reaksi rasa terhadap setiap bahan meskipun tanpa meraba/memgang bahan tersebut. Permukaan benda melalui mata memberi tanda pada otak sehingga timbul keinginan untuk meraba, merasa atau memegang yang dilihat. Dengan demikian ada kaitan yang erat antara rasa dan penglihatan. Contoh dengan hanya melihat bahan-bahan kain di toko sudah dapat memperkirakan apakah kain itu halus atau kasar tetapi seringkali masih ingin diyakinkan dengan cara meraba kain tersebut.

Jadi karakter permukaan bahan dapat dikategorikan berdasarkan :

a. Perabaan, menghasilkan permukaan yang keras, lunak, kesat, atau licin
b. Penglihatan, menghasilkan permukaan yang kusam, mengkilap, gelap atau terang. Misalnya kayu politur, kaca atau satin kelihatan mengkilap atau terang karena bercahaya akibat bahan tersebut memantullkan atau merefleksikan cahaya. Sedangkan batu atau bata tersa kasar karena kusam dan menyerap cahaya.

Tetapi karakter permukaan bisa juga saling bertentangan misalnya :

- Batu kasar dan keras
- Karpet kesat dan lunak
- Kaca dan marmer licin dan keras
- Kain satin licin dan lunak.

Adanya hubungan antara tekstur dan bentuk serta tekstur dan fungsi dapat menghasilkan tanggapan estetika yang kuat serta meningkatkan mutu desain.

Gabungan beberapa tekstur menghasilkan efek yang sama seperti gabungan warna terhadap rasa kita. Tekstur dapat memberi aksen (penekanan) pada bentuk atau posisi dalam ruang, memberi rasa dekat atau jauh dan memberi rasa kesatuan atau bahkan merusak desain secara keseluruhan.

4.7. MOTIF/POLA/PATERN

Motif adalah ornamen-ornamen dua atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola atau ragam tertentu. Motif dapat dibentuk oleh tekstur dan bentuk. Motif mempunyai arah gerak, maka penempatannya harus sejalan dengan irama ruang. Pemanfaatan terlalu banyak motif/pola/*pattern* akan menimbulkan kesan kacau.

Motif/pola/*pattern* merupakan usaha untuk memperkaya karakter permukaan. Akan tetapi tidak semua permukaan benda atau bahan memiliki pola atau *pattern*. Dari pola geometrik yang sama dapat dikembangkan bermacam-macam variasi efek persepsi yang imaginatif. Jarak dan tebal garis dapat menimbulkan ilusi (kesan) persepektif. Garis-garis yang tebal nampak seolah berada di belakang digambarkan makin tipis dengan jarak makin kecil. Struktur juga membentuk *pattern* (pola). Cahaya dan bayangan akan memperkuat pola struktur sedemikian sehingga manusia merasa bagian dari struktur tersebut.

Setiap obyek dalam ruangan merupakan bagian dari pola ruangan :

- Elemen arsitektural misal pintu, jendela, kolom, panil-panil pintu, pembagian jendela dsb.
- Elemen perabot dalam ruang misal kaki kursi, kaki meja, dsb
- Pola-pola perabot misal jok kursi, tirai gordyn dsb

Pola dapat membuat ruang menjadi harmonis atau dapat juga menimbulkan kesan ramai yang membingungkan. Akan tetapi suatu ruang tanpa adanya pola akan terasa hampa. Diperlukan suatu kepekaan yang cermat dalam menyusun dan mengatur pola dalam suatu gubahan.

4.8. RUANG

Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik secara psikologi emosional (persepsi) maupun dimensional. Manusia berada dalam ruang, bergerak serta menghayati, berpikir dan juga mencipta ruang untuk menyatakan bentuk dunianya. Menurut Hakim (1991:1) ruang yang diciptakan dan bersifat artistik disebut sebagai ruang arsitektur. Ruang arsitektur menyangkut interaksi ruang dalam dan ruang luar, yang memerlukan penataan lebih lanjut.

Selanjutnya Hakim menguraikan (1991:1,2,22,38-42) bahwa ruang mempunyai arti penting bagi kehidupan manusia. Semua kehidupan dan kegiatan manusia berkaitan dengan aspek ruang. Adanya hubungan antara manusia dengan suatu obyek, baik secara visual maupun melalui indera pendengar, indera pencium ataupun perasa, akan selalu menimbulkan kesan ruang. Immanuel Kant berpendapat bahwa ruang bukanlah sesuatu yang obyektif, sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia. Sedangkan Plato berpendapat bahwa ruang adalah suatu kerangka atau wadah di mana obyek dan kejadian tertentu berada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan suatu wadah yang tidak nyata akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia melalui perasaan persepsi masing-masing individu dengan penggunaan indera penglihatan, penciuman, pendengaran, dan penafsirannya.

Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena manusia bergerak dan berada di dalamnya. Ruang berarti jika ada manusia, oleh karena itu titik tolak dari perancangan ruang harus selalu didasarkan dari manusia. Hubungan manusia dengan ruang lingkungan dapat dibagi dua, yaitu :

- Hubungan Dimensional (*Anthropometrics*)
  Berkait dengan dimensi-dimensi yang berhubungan dengan tubuh manusia dan pergerakannya untuk kegiatan manusia.
- Hubungan Psikologi dan Emosional (*Proxemics*)
  Menentukan ukuran-ukuran kebutuhan ruang untuk kegiatan manusia. Hubungan keduanya menyangkut persepsi manusia terhadap ruang lingkungannya.

Dalam hubungan manusia dan ruang Edward T. Hall menguraikan bahwa salah satu perasaan kita yang penting mengenai ruang ialah perasaan teritorial. Perasaan ini memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan, dan rasa aman pada pribadi manusia.

Untuk menyatakan bentuk dunianya, manusia menciptakan ruang tersendiri, dengan dasar fungsi dan keindahan, yang disebut ruang arsitektur. Ruang arsitektur menyangkut :

- ruang dalam :
  dibatasi oleh alas/lantai, dinding dan langit-langit/atap
- ruang luar :
  ruang yang terjadi dengan membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan atapnya dapat dikatakan tidak terbatas

Ruang luar menurut kesan fisiknya, dibagi atas :

- Ruang Positif :
  Suatu ruang terbuka yang diolah dengan peletakan masa bangunan/obyek tertentu melingkupinya akan bersifat positif. Biasanya terkandung kepentingan dan kehendak manusia.
- Ruang Negatif :
  Ruang terbuka yang menyebar dan tidak berfungsi dengan jelas bersifat negatif. Biasanya terjadi secara spontan tanpa kegiatan tertentu.

Dalam perancangan arsitektur dikenal pula jenis ruang hidup dan ruang mati.

- Ruang Hidup :
  Merupakan bentuk yang benar ditinjau dari hubungan ruang-ruang, struktur yang terencana fungsional, dan karakter massa.
- Ruang Mati :
  Merupakan kebalikan dari ruang hidup, yaitu yang terbentuk tanpa rencana, tidak sengaja, tidak terlingkup, ruang yang tersisa dan tidak dapat digunakan dengan baik.

Bab 5 Prinsip Desain Sebagai Elemen Komposisi Bentuk

Pada bab terdahulu telah kita pelajari unsur rupa sebagai elemen komposisi bentuk. Unsur-unsur rupa yang memiliki karakter tertentu dikomposisi berdasar prinsip-prinsip desain yang menentukan ekspresi bentuk. Sebagai pengetahuan dasar komposisi menuju pencapaian ekspresi bentuk yang sesuai dengan tema desain, berikut ini diuraikan prinsip-prinsip desain sebagai elemen komposisi bentuk yang meliputi : keseimbangan, irama, tekanan/*point of interest*, skala, proporsi, urut-urutan, unity/kesatuan.

5.1. KESEIMBANGAN

Prinsip utama dalam segala macam komposisi adalah keseimbangan (*balance*). Keseimbangan merupakan suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian visuil dari 2 bagian pada 2 sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama.

Kenyamanan estetika yang dihasilkan oleh keseimbangan nampaknya memiliki sesuatu yang berhubungan dengan kualitas gerakan mata sewaktu bergerak dari satu sisi ke sisi yang lain menemukan daya tarik yang sama pada separuh bagian kiri dan separuh bagian kanan, seperti bandul lonceng yang berayun, kemudian akhirnya berhenti dengan puas pada titik pertengahan antara kedua ujung yang ekstrem dihasilkan suatu perasaan nyaman dan tenag yang spontan.

Keseimbangan akan menunjukan rasa adanya berat atau bobot yang dihasilkan suatu obyek yang dilihat oleh mata, secara visuil berat suatu obyek ditentukan yang dilihat oleh mata. Secara visuil dihasilkan obyek tersebut. Misalnya batu alam atau batu bata dalam jumlah besar akan nampak berat dan menguasai seluruh perhatian. Dengan demikian berat visuil akan mempengaruhi keseimbangan komposisi. Selain itu komposisi juga akan dipengaruhi oleh cahaya dan warna.

Ada 3 jenis keseimbangan dalam komposisi :

- Keseimbangan Formal (simetri) atau bisymetries

  Simetri memiliki karakter formal. Pengaturannya adalah seimbang terhadap garis tengah sumbu, axis. Tiap elemen diulang sepasang-sepasang masing-masing dikiri dan kanan garis tengah sumbu tadi.
  Keseimbangan simetri banyak terlihat pada arsitektur tradisionil karena sangat disukai pada jamannya. Simetri disukai manusia karena :

- Manusia sendiri sudah simetri dan senang akan kesamaan itu.
- Simetri mudah dimengerti
- Diasosiasikan dengan kemudahan dalam keseimbangan, irama yang stabil, kejernihan dan kesatuan dimana semuanya bersifat positif.

Kelemahan dalam komposisi simetri adalah adanya kecenderungan pada keterbatasan serta tidak imajinatif dalam pelaksanaan. Terlalu banyak pasangan yang sama dalam suatu komposisi dapat menjadikan komposisi itu monoton dan statis. Simetri itu dapat dibuat menjadi imajinatif dan kompleks bila simetri itu dinamis.

- Keseimbangan informal atau asimetri; sering disebut juga keseimbangan aktif.

Keseimbangan ini lebih bebas dari keseimbangan simetri, karena pengaturannya adalah sembarang dan tidak kaku. Disini tidak ada garis tengah yang membagi komposisi dalam 2 bagian yang sama, karena komponen desain berbeda, baik dalam bentuk dan warna, tetapi nampaknya sama berat. Keseimbangan ini sangat menerik karena dituntut imajinasi lebih banyak dan lebih sukar untuk dicapai . Karena itu keseimbangan ini lebih banyak dijumpai dalam arsitektur modern dan kontemporer. Seperti pada permainan papan keseimbangan (jungkat-jungkit): obyek yang lebih berat harus lebih dekat dari pusat keseimbangan dari pada obyek yang lebih ringan. Atau dalam komposisi warna, sedikit warna cerah dapat seimbang dengan sejumlah besar warna suram. Tidak ada rumus tertentu untuk mendapatkan keseimbangan informal, selain bahwa keseimbangan informal memasukkan unsur kekuatan (energi), spirit dan irama.
Keseimbangan radial adalah simetri yang mengelilingi suatu titik pusat. Semua elemen desain mengelilingi titik pusat. Tipe keseimbangan ini jarang digunakan dalam ruang/ bentuk tetapi dapat sangat efektif dan menarik dalam banyak bentuk misalnya, fixture lampu, meja bulat, pola-pola tekstil dsb. Dalam ruang biasanya digunakan untuk mencapai ruang yang bertujuan untuk pembicaraan intim.

5.2. IRAMA

Irama dalam arsitektur merupakan elemen desain yang dapat menggugah emosi/perasaan yang terdalam. Kesanggupan kita untuk menanggapi irama tampaknya merupakan pembawaan sejak lahir, contohnya bayi baru lahir beberapa bulan sudah dapat bereaksi terhadap tepukan tangan. Dalam kenyataan, irama merupakan proses hidup :

- Kita bernafas dalam irama yang dapat berubah menjadi cepat jika dalam keadaan tekanan emosi.
- Irama denyut nadi
- Irama kehidupan sejak bangun pagi, sampai masuk tidur lagi
- Irama peredaran matahari, bulan, musim dst.

Didalam seni musik, irama ialah arus dan gelombang yang ditandai oleh naik turunnya tekanan-tekanan secara teratur. Keteraturan dari bagian-bagian yang bertekanan dan bagian yang tidak bertekanan dari nada-nada yang pendek dan nada yang panjang. Didalam seni

visuil irama merupakan suatu obyek yang ditandai dengan sistim pengulangan secara teratur. Cara yang paling meyakinkan untuk mendapatkan irama adalah dengan memberi pola pada keadaan-keadaan tertentu. Pola yang dapat dikenal dan diingat dengan mudah. Umpamanya kumpulan titik-titik sembarang akan sukar untuk diingat letaknya. Apabila kumpulan titik-titik tersebut dikelompokan sedemikian dengan cara pengulangan bentuk yang mudah dikenal. Kumpulan tadi satu sama lain nya menjadi berkaitan dan memiliki pola. Seringkali mata akan mengelompokan secara instink dalam suatu sistim irama. Jadi dalam melihat bintang-bintang seringkali ada keinginan untuk mengelompokannya dalam jarak, sinar (kilauan) dan bentuk yang sama. Dengan cara ini didapat suatu pola yang memuaskan rasa estetika.

Salah satu kemampuan otak manusia adalah menafsirkan suatu pola melalui penglihatan kedalam suatu irama yang dirasakan "seolah-seolah" seperti didengar. Elemen visuil dipisahkan dari elemen kedua oleh ruang atau waktu, jadi faktor waktu berpengaruh pada pengamatan visuil suatu pola.Mula-mula ada jarak antara elemen-elemen dalam pola, kemudian ada minat/perhatian. Mata melihat bentuk-bentuk kecil secara sepintas tetapi secara perlahan ditarik oleh sesuatu yang,menarik perhatiannya, dengan demikian interval waktu yang timbul dalam irama dalam irama visuil arsitektur ditentukan oleh jarak. Irama dalam arsitektur memberikan arti indah dan menimbulkan rasa puas bagi yang melihatnya. Irama tersebut biasanya mengikuti suatu pola tertentu yang tiap kali bentuk atau obyeknya muncul dengan atau tanpa variasi.Tujuan adanya irama dalam bangunan adalah untuk mendapatkan kesan yang lebih menarik serta mengurangi kesan yang membosankan. Tanpa adanya irama dalam suatu bangunan maka dapat menimbulkan rasa kurang menarik bangunan tersebut. Demikianlah irama merupakan salah satu unsur terpenting didalam dunia arsitektur karena merupakan suatu tanggapan emosi yang ingin disampaikan arsitek dalam bangunan.

Irama dapat diperoleh dengan melalui cara :

- Pengulangan (*Repetisi*)
  a. Garis
  b. Bentuk, misal jendela, pintu, kolom, dinding dsb
  c. Tekstur : kasar, halus, kayu, batu dsb
  d. Warna
- Gradasi/perubahan bertahap
  a. Dimensi : yaitu perubahan dimensi secara bertahap
  b. Warna : perubahan dari warna gelap ke terang atau sebaliknya.
  c. Bentuk : perubahan bentuk secara bertahap.
- Oposisi

  Oposisi adalah pertemuan garis pada sudut siku-siku, misalnya dalam daun pintu, lemari, dinding dst.
- Transisi

  Transisi adalah merupakan perubahan pada garis-garis lengkung

- Radial

  Radial adalah irama yang beradiasi pada sentral axis (sumbu sentral)

Dengan cara mendapatkan irama diatas, maka irama dapat digolongkan dalam beberapa tipe :

- Progresif

  Irama progresif dibentuk oleh perubahan yang teratur, sedemikian rupa sehingga bentuk yang mirip dengan yang lain. Jarak yang satu dengan yang lain hampir sama. Dengan demikian tumbuh irama progresif karena menunjukkan gerak atau perubahan progresif. Irama naik, turun, naik-turun, dan sebaliknya. Tidak ada bentuk atau jarak yang sama yang diulang.
  Adapun jenis-jenis irama adalah :

- Irama Statis

  Irama statis didapat dengan cara : pengulangan bentuk, pengulangan garis, pengulangan dimensi

- Irama Dinamis

  Irama dinamis didapat dengan cara :
  * Pengulangan bentuk/garis dengan perletakan yang berbeda
  * Pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang berbeda
  * Pengulangan bentuk/garis dengan dimensi yang berbeda

- Irama Terbuka dan Tidak Menentu

  Irama terbuka dan tidak menentu didapat dengan cara: Pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang sama tanpa permulaanatau pengakhiran

- Irama Tertutup dan Tertentu

  Irama tertutup dan tertentu didapat dengan cara :
  * Merubah bentuk unit paling akhir
  * Merubah ukuran/dimensi unit paling akhir
  * Kombinasi kedua-duanya
  * Menambahkan secara menyolok sustu elemen diakhir irama.

5.3. TEKANAN/PUSAT PERHATIAN

Tekanan merupakan *fokal point* atau pusat perhatian dalam sebuah komposisi/bangunan, yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata. Titik tekanan ini sangat dominan, bagian- bagian (kelompok) lain dari komposisi atau bangunan berkaitan padanya. Tekanan dapat dicapai melalui perbedaan yang kontras dalam :

- Ukuran
- Warna
- Tekstur dan Cahaya
- Bentuk

- Lokasi
- Ornamen
- Arah garis
- dll.

Dalam penataan ruang dalam atau interior tekanan dapat berupa penempatan bata diantara dinding panil. Dinding yang bergambar, lukisan yang menyolok atau permadani, dan segala obyek yang menarik perhatian.

Pemilihan elemen tekanan ini harus baik, tepat, sehingga dapat berintegrasi dengan elemen lain dalam komposisi atau bangunan. jangan sampai terlalu menonjol dan menimbulkan tidak adanya kesatuan serta merusak komposisi secara keseluruhan. Dalam suatu komposisi sebaiknya tekanan tidak lebih dari satu sehingga bagian-bagian lain dari komposisi dapat bersubordinasi dengan tekanan itu. Dalil ini yang pasti tentang tekanan tidak ada karena setiap situasi dan komposisi membutuhkan tekanan yang berbeda. Jadi tekan merupakan masalah dominan dan subordinasi yang baik dalam suatu komposisi. Tekanan dapat berupa prinsip desain yang diterapkan dalam komposisi seperti gerak, perulangan, dll. yang mendominasi dalam proses pengamatan karya, sehingga tidak selalu berbentuk obyek yang menarik perhatian.

5.4. SKALA

Skala adalah suatu sistim pengukuran (alat pengukur) yang menyenangkan, dapat dalam satuan cm, inchi atau apa saja dari unit-unit yang akan diukur. Gambar skala adalah dimensi yang diapaki untuk gambar sebagai perbandingan, misalnya 1 m struktur digambar 1 cm dalam gambar. Jadi ukuran dalam gambar, menyatakan ukuran sebanarnya dari bangunan.

Dalam arsitektur yang dimaksud dengan skala adalah hubungan yang harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya, dengan manusia. Segala sesuatu yang kita lihat selalu diperbandingkan terhadap ukuran diri manusia. Hal ini dilakukan secara instink dan biasanya tidak disadari. Seringkali manusia tersadar setelah melihat kembali sesuatu. Misalnya, bangunan yang terakhir kali dilihat pada masa kanak-kanak setelah dilihat kembali pada waktu selang beberapa tahun kemudian, terasa bangunan tersebut ukurannya tidak sebesar yang dibayangkan seperti yang terlihat pada masa kanak-kanak. Manusia sudah terbiasa oleh adanya bangunan yang lebih besar dari dirinya, tetapi penilaian ini relatif adanya. bangunan yang dibuat dengan ukuran sangat besar, misalnya istana, gereja dsb. Akan sangat mengesankan. Penampilan bangunan tersebut seolah-olah menunjukkan sesuatu yang lebih besar atau lebih penting dari manusia.

Elemen-elemen skala merupakan aspek-aspek dari realitis fisik dari strukturnya atau benda lain yang tengah dirancang : garis, bentuk, warna, tekstur, pola, cahaya,dst. Sedangkan prinsip-prinsip skala dilain pihak melukiskan perhubungan yang mungkin melalui manipulasi atau pengekspresian elemen-elemen itu antara lain : irama, perulangan, simetri, keseimbangan, proporsi, kedominanan, subordinasi, tegangan, keaneka ragaman, dan kesatuan. Elemen dan prinsip skala tersebut dapat membentuk komposisi tertentu yang menghasilkan skala-skala

yang baik yang berjenis skala intim, manusiawi, monumental/megah, maupun kejutan. Berikut ini diuraikan jenis-jenis skala berikut elemen dan prinsip skala yang membentuknya.

1. Skala Intim

   Menggunakan prinsip yang dapat menimbulkan kesan lebih kecil dari besaran yang sesungguhnya.
   Skala intim dapat dicapai melalui :

   - pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standard/kebiasaan
   - pembagian-pembagian yang lebih besar (pembuatan garis pembagi bidang)
   - penerapan skema bahan dan warna yang sederhana, bentuk datar, rata, horisontal)
   - pertimbangan pencahayaan, misalnya penerapan pencahayaan yang berkesan redup pada ruang pub/restaurant dapat menimbulkan skala intim pada ruang.

2. Skala Normal/manusiawi/natural

   Lebih bersifat alamiah. Skala natural/normal/manusiawi dapat diperoleh dengan pemecahan masalah fungsional secara wajar. Besarnya ukuran pintu, jendela, dan unsur-unsur lain di mana manusia bekerja adalah menurut fungsinya atau standard-standard ukuran yang ada.

3. Skala Monumental/megah/heroik

   Bersifat berlebihan, kelihatan megah. Skala megah/monumental ini diperoleh dengan :

   - penerapan satuan-satuan ukuran yang lebih besar daripada ukuran biasa maupun ukuran besar
   - peletakan elemen yang berukuran kecil berdekatan dengan elemen berukuran besar sehingga tampak perbedaan ukuran besarnya
   - penerapan langit-langit tinggi misalnya pada ketinggian langit-langit ruang ibadah gereja Gotik

4. Skala kejutan (*Out Of Scale*)

   Bersifat seolah-olah diluar kekuasaan manusia, tak terduga

   Mis : padang pasir

5.5. PROPORSI

Proporsi, menurut Vitruvius, berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan. Proporsi merupakan hasil perhitungan bersifat rasional dan terjadi bila dua buah perbandingan adalah sama a:b = c:d

(a,b,c,d = ukuran tinggi, lebar dan kedalaman dari unsur-unsur atau massa keseluruhan bangunan arsitektur.)

Perbandingan angka-angka sederhana lebih efektif 1 : 1, 2: 3, 1 : 2

Sumber Proporsi adalah :

Kepekaan perbandingan dari pencipta. Masalah prorporsi sangat penting sekali, apapun yang menjadi perwatakan suatu komposisi visual, mutu penampakannya akan ditentukan sekali oleh kepekaan terhadap perbandingan, Kepekaan terhadap perbandingandapat dilatih atau terbawa oleh bakat. Didalam desain visual, semua unsur rupa terlibat didalam proporsi adalah perbandingan.

Proporsi adalah hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi yang baik pada bangunan dapat dihasilkan bila bagian-bagian dari bangunan didasarkan pada suatu perbandingan tertentu. Sistem proporsi dikenal sejak jaman Yunani, dengan penerapan pada bangunan-bangunan kuil, seperti Parthenon. Sistem proporsi yang populer adalah *Golden Section*. Secara geometrik, *Golden Section* dapat diartikan sebagai sebuah garis yang dibagi-bagi sedemikian rupa sehingga bagian yang lebih pendek dibandingkan dengan bagian yang panjang adalah sama dengan bagian yang panjang berbanding dengan panjang keseluruhan atau dapat dijabarkan dalam persamaan sebagai berikut :

$$a : b = b : (a+b)$$

Selanjutnya Fibonacci (abad ke-13) menciptakan dalam satu deret bilangan untuk tiap suku merupakan jumlah dari dua suku yang terdahulu, yakni : 1,2,3,5,8,13,.... dst. dan perbandingan antara dua bilangan yang berurutan, cenderung membuat *Golden Section* sebagai deret seri. *Golden Section* dianggap sebagai sistem proporsi yang sempurna, dengan perbandingan

1 : 0,618034 atau 8 : 5.

Pengembangan lebih lanjut dari *Golden Section* adalah Modulor dari Le Corbusier. Modulor adalah sebuah sistem tentang ukuran dan proporsi, terdiri dari deretan angka-angka yang bersifat harmonis, berlaku sebagai sistem ukuran yang menentukan panjang, bidang, dan ruang yang sesuai dengan skala manusia. Menurut Le Corbusier, sesuatu yang harmonis adalah tujuan yang dicari oleh semua orang, dan seharusnya harmoni itu diturunkan dari tubuh manusia.

Konsep proporsi yang diterapkan menurut pemikiran Timur didasarkan pada ukuran tubuh manusia. Seperti di Bali, penentuan dimensi pada bangunan-bangunan rumah tinggal di Bali adalah ukuran hasta atau sikut penghuni. Bangunan-bangunan kuil di India didasarkan pada tata ukuran Vastu-Purusha-Mandala. Di Jepang dikenal pula sistem ukuran Shaku, berasal dari Cina. Ukuran ini hampir sama dengan ukuran ‘kaki’ dari Inggris, yang dapat dibagi ke dalam pecahan. Ukuran lain yang timbul pada jaman pertengahan Jepang adalah Ken. Satu Ken terdiri dari 6 Shaku. Pada mulanya Ken hanya digunakan untuk mengukur jarak kolom, dan ukurannya berbeda-beda, kemudian Ken lebih dikenal menjadi standard untuk ukuran rumah tinggal.

5.6. URUT-URUTAN/SEQUENCE

Menurut H.K. Ishar (1992:110-121), urut-urutan adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi. Urut-urutan yang baik peralihan atau perpindahan ini mengalir dengan baik, tanpa kejutan yang tak diduga, tanpa perubahan yang mendadak. Tujuan penerapan prinsip urut-urutan seperti dalam arsitektur adalah untuk membimbing pengunjung ke tempat yang dituju dan sebagai persiapan menuju klimaks. Urut-urutan pengalaman meliputi persiapan (*approach*), pengalaman utama (*progression*) dan pengakhiran (*ending*). Dalam persiapan kita dapat membuat pembingkaian, pandangan sepintas atau peralihan agar apa yang akan dilihat tidak mengejutkan dan merupakan peringatan. Dalam pengalaman utama pengunjung merasakan apa yang dilihat atau dialami setelah masuk. Pada pengakhiran pengunjung berhenti atau beristirahat. Pada pengakhiran diperlukan pedoman orientasi atau klimaks.

Urut-urutan memiliki awal, pengarahan dan klimaks. Awal biasanya terletak pada awal sumbu. Awal dalam komposisi arsitektur dapat berupa pintu masuk atau ruang peralihan seperti lobby. Pengarahan tidak mutlak harus ada. Pengarahan dapat berupa proses orang lalu, unsur-unsur pada sisi sumbu atau berupa ruang-ruang perantara. Pengarahan merupakan bimbingan menuju akhir. Untuk menonjolkan akhir yang dramatis, pengarahan ini sering dipersingkat atau ditiadakan, untuk memperbesar unsur kejutan yang diharapkan. Unsur pengarahan berirama membuat orang bergerak secara tidak sadar mencari akhirnya. Jika pengarahannya berirama dari kecil ke besar, maka ini menimbulkan klimaks yang lebih besar lagi. Klimaks biasanya terletak pada sumbu. Di sini terdapat pengakhiran sumbu yang merupakan kejutan, atau pusat pengalaman yang terpenting yang merupakan tujuan utama. Kekuatan klimaks tergantung dari jarak, irama, bentuk, dan kekuatan pengarahannya. Kekuatan klimaks dapat dicapai dengan :

- Membuat bentuk yang sama atau mirip dengan pengarahnya, tetapi yang lebih besar.
- Memberi cahaya atau penerangan yang cukup kontras dengan pengarahnya misalnya dengan menggunakan lampu-lampu atau penerangan siang hari yang menembus dinding atau atap dengan memberi tirai kaca berwarna, dan sebagainya.
- Perubahan tinggi yang mendadak, tetapi ada kesamaan bentuk.
- Membuat bentuk yang lain sama sekali tetapi tidak mengejutkan karena ada cukup persiapan atau pengarahan.

Dalam suatu karya arsitektur yang baik terdapat :

- urut-urutan dalam segi keindahan bentuk (ada proses menuju klimaks)
- urut-urutan dalam fungsi
- urut-urutan dalam struktur

Urut-urutan ini saling berkaitan secara logis dan terorganisir dengan baik.

Urut-urutan dapat bersifat formal dan non-formal. Urut-urutan formal biasanya terdapat dalam bangunan simetris dengan keseimbangan formal, sumbu yang lurus-lurus. Persiapan dan pengarahan bersifat jelas sehingga kejutan mendadak/dramatis tidak terjadi. Unsur-

unsur yang paling penting terletak pada sumbu tersebut. Di kedua sisi sumbu terletak pengarahan yang dengan sadar membimbing menuju pengakhiran. Pada umumnya urut-urutan formal ideal diterapkan pada bangunan besar dan mengagumkan, bangunan monumental dengan skala heroik yang dibangun untuk perkumpulan sosial, masyarakat agama, pemerintahan atau untuk orang banyak. Pendekatan ini membantu pemenuhan fungsi bangunan, seperti dalam mengorganisasi ruang.

Urut-urutan non-formal bersifat romantis, lebih pribadi, Sumbunya sering berbelok-belok atau patah-patah, sehingga bentuknya lebih bebas, tidak simetris sesuai dengan keseimbangan non-formal. Persiapannya menuju klimaks lebih halus dan samar, pada akhirnya terjadi kejutan yang merupakan klimaks.

5.7. UNITY/KESATUAN

Unity/kesatuan adalah keterpaduan, yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan, tidak kurang.

Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan/untuk mendukung tema.

Bab 6 Penerapan Pengetahuan Estetika Bentuk Pada Perancangan Arsitektur

Sebagai karya visual, bentuk memiliki peran yang menentukan dalam perancangan arsitektur, di mana bentuk berkait erat dengan aspek yang mendasari keputusan dalam proses perancangan, yaitu citra.

Seperti menurut Ching (1996:6), bentuk adalah alat pokok bagi perancang, di mana dibutuhkan kepekaan untuk memilih, menguji dan memanipulasi unsur-unsur bentuk-bentuk dasar juga organisasi ruang dan perubahan-perubahan yang terjadi sehingga berkait satu sama lain, bermakna, ditunjang pengorganisasian ruang, struktur, dan kesatuan yang tepat.

Sebagai unsur mendasar yang menentukan citra arsitektur, bentuk menjadi sangat penting untuk dipelajari sebagai usaha melatih kepekaan menentukan keputusan perancangan yang lebih tepat dan terarah. Uraian berikut akan menjelaskan pengertian dan peranan bentuk dalam perancangan arsitektur secara lebih terperinci.

6.1. PENGERTIAN BENTUK DALAM ARSITEKTUR

Beberapa pengertian bentuk dalam arsitektur :

- suatu perwujudan dari organisasi ruang yang merupakan hasil dari suatu proses pemikiran. Proses ini didasarkan atas pertimbangan fungsi dan usaha pernyataan diri/ekspresi (Hugo Haring)
- wujud dari penyelesaian akhir dari konstruksi yang pengertiannya sama (Mies van der Rohe)
- suatu keseluruhan dari fungsi-fungsi yang bekerja secara bersamaan, yang hasilnya merupakan susunan benda (Benyamin Handler)
- hasil dipenuhinya syarat-syarat kokoh, guna, dan indah (Vitruvius)

Ciri-ciri visual bentuk menurut Ching (1996:50,51) adalah :

- Wujud, yaitu ciri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk, yang merupakan hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk.
- Dimensi, yaitu panjang, lebar dan tinggi. Dimensi-dimensi ini menentukan proporsinya, sedangkan skala ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.

- Warna, yaitu corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk, merupakan atribut yang paling menyolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.
- Tekstur, yaitu karakter permukaan suatu bentuk, tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.
- Posisi, yaitu letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan atau medan visual.
- Orientasi, yaitu posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, arah mata angin, atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya.
- Inersia Visual, yaitu derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk, inersia suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar dan garis pandangan kita.

Semua ciri-ciri visual bentuk di atas pada kenyataannya dipengaruhi oleh keadaan bagaimana kita memandangnya, seperti perspektif/sudut pandang kita, jarak kita terhadap bentuk tersebut, keadaan pencahayaan, lingkungan visual yang mengelilingi benda tersebut.

Sedangkan Eppi, dkk. (1986:52,53) menguraikan bahwa bentuk-bentuk arsitektur memiliki unsur-unsur : garis, lapisan, volume, tekstur dan warna. Kombinasi atau perpaduan dari kesemua unsur akan menghasilkan ekspresi bangunan. Ini menghasilkan suatu pengungkapan maksud dan tujuan bangunan secara menyeluruh.

Dengan melalui uraian tersebut di atas dapat dipahami bahwa kondisi fisik bentuk menentukan ekspresi bangunan, menghasilkan citra tertentu yang merupakan aspek filosofis desain yang menentukan kekhasan desain. Dengan demikian bentuk memiliki peran mendasar dalam setiap keputusan pada proses perancangan arsitektur.

6.2. PERANAN BENTUK DALAM PERANCANGAN ARSITEKTUR

Seperti telah diuraikan di atas bentuk berperan penting dalam perancangan arsitektur dan menentukan citra arsitektur. Bentuk berkait erat dengan beberapa syarat pertimbangan dalam perancangan arsitektur seperti fungsi, teknologi dan struktur, juga faktor politik, sosial, ekonomi. Hal ini merupakan konsekuensi logis dari keberadaan bentuk sebagai terapan citra sebagai filosofi desain, yang didasari berbagai aspek pertimbangan perancangan tersebut.

Eppi, dkk. (1986:55,56)) menguraikan, fungsi dalam arsitektur berkait dengan pemenuhan kebutuhan manusia, dalam usahanya mempertahankan dan mengembangkan hidup di dalam alam semesta. Keragaman kegiatan yang terjadi menjadi titik tolak dalam perencanaan bangunan sehingga tercapai suatu bentuk arsitektur. Adanya fungsi menimbulkan bentuk, sehingga fungsi merupakan tujuan utama dari adanya bentuk. Fungsi merupakan pertimbangan utama bagi suatu perancangan bentuk. Suatu fungsi dapat menimbulkan beragam bentuk sesuai dengan keadaan lingkungan, yang disebut gaya. Perkembangan bentuk yang terjadi menghasilkan keragaman gaya dan ciri bentuk yang terjadi merupakan akibat pencerminan fungsi dan kegunaannya.

Hendraningsih, dkk. (1985 :14) menguraikan lebih lanjut keterkaitan bentuk dan fungsi :

- Dalam bahasa bentuk bagian-bagian bentuk dikombinasikan untuk menghasilkan ekspresi.
- Bentuk bangunan terdiri dari unsur-unsur bangunan.
- Bentuk bangunan atau bentuk-bentuk bagian-bagian manusia dapat dilihat sebagai kesatuan.
- Organisasi bentuk dijelaskan oleh bagian-bagiannya.
- Bagian menunjukkan bagian karakteristik yang merupakan bagian dari bentuk arsitektur.
- Bentuk harus berasal dari tuntutan pemakaiannya.
- Bentuk harus berhubungan dengan kondisi gunanya.

Selanjutnya Eppi, dkk. (1986:58-65) menjelaskan, untuk mendapatkan suatu bentuk yang mempunyai fungsi tertentu, diperlukan bahan-bahan bangunan sebagai sarana dasar bangunan. Bahan-bahan yang merupakan elemen bangunan ini disusun menjadi satu kesatuan. Cara penggabungan ini disebut konstruksi. Bentuk bangunan yang terjadi tidak terlepas dari pengaruh keadaan sekitarnya (angin, gempa bumi, dan sebagainya) sehingga pengetahuan tentang gaya pada struktur dan pemilihan sistem yang tepat menjadi faktor pertimbangan dalam menghasilkan fungsi yang diinginkan secara maksimal. Karakter bahan bangunan yang diterapkan pun menciptakan kesan tertentu pada bentuk bangunan. Oleh karena itu perlu kepekaan dalam memilih sistem struktur dan bahan yang sesuai dengan fungsi yang dikehendaki dan menghasilkan kesan yang diinginkan.

Kondisi politik, ekonomi, sosial dan letak geografis pun berpengaruh pada bentuk bangunan. Kekuasaan politis yang birokratis dan otoriter dapat dinyatakan melalui bentuk-bentuk bangunan yang cenderung memberi jarak, berkesan adanya keinginan untuk dihormati, adanya pertahanan terhadap suatu kekuatan luar, misalnya dengan bentuk-bentuk benteng. Kondisi ekonomi yang beragam memunculkan bentuk-bentuk bangunan yang didasari penggunaan bahan dan konstruksi yang berbeda-beda pula. Ditinjau dari kondisi sosial, adanya usaha untuk mempelajari keragaman tingkah laku manusia dalam suatu masyarakat, interaksi dengan Tuhan, manusia lain, kekuasaan, alam dan diri sendiri menjadi unsur dasar dalam penentuan suatu bentuk bangunan. Bentuk merupakan hasil tuntutan manusia. Sedangkan ditinjau dari letak geografis, pemecahan masalah terhadap kekuatan-kekuatan alam menghasilkan bentuk bangunan yang beragam. Kenyamanan dan keamanan kegiatan yang berlangsung berhubungan dengan kekuatan-kekuatan tersebut.

Bentuk berkait erat dengan simbol. Pada bangunan tertentu simbol menjadi pertimbangan utama dalam perancangan bentuk. Berkaitan dengan keterkaitan bentuk dengan simbol Hendraningsih, dkk. (1985:36-41) menguraikan bahwa penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati. Bangunan menyatakan simbol jika menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya, mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum (*universal validity*). Arsitek menerapkan bentuk simbolis untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya bercitranya. Ada beberapa jenis simbol yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri., kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh simbol, yang

semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu :

- Simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk. Sebagai contoh bangunan pabrik dengan bentuk atap gergaji yang didasarkan pada penggambaran peran sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam. Pemakaian bentuk yang berulang –ulang dengan tujuan sama pada pabrik menjadikan bentuk tersebut dikenal masyarakat sebagi bentuk simbolis pabrik.
- Simbol metaphor, yang didasari oleh pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan, baik keseluruhan maupun per-bagian. Pandangan yang timbul didasari latar belakang tingkat kecerdasan dan pengalaman kelompok masyarakat tertentu dengan cara membandingkan bentuk bangunan yang diamati dengan bangunan atau benda lain. Ada pula simbol metaphor yang sengaja digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu membuat perbandingan dengan menimbulkan asosiasi yang tepat melalui penerapan simbol tertentu seperti penerapan bentuk donat pada toko kue donat. Simbol metaphor yang lebih rumit dan tidak langsung adalah dengan menerapkan simbol yang mewakili kegiatan dan pengertian fungsi, seperti penerapan bentuk burung pada bangunan lapangan udara.
- Simbol sebagai unsur pengenal (secara fungsional dan lambang), yaitu penerapan bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai ciri fungsi suatu bangunan sehingga menjadi simbol bagi bangunan-bangunan tertentu, seperti bentuk kubah pada mesjid.

Hal-hal yang menentukan aspek bentu seperti tersebut di atas memantapkan asumsi bahwa bentuk berikut karakter unsur-unsurnya sangat menentukan citra arsitektur yang menjadi dasar keputusan pada proses perancang. Dengan demikian pengetahuan akan pengertian dan peranan bentuk dalam perancangan arsitektur menjadi penting untuk dipahami, diterapkan dan dikembangkan.

Dari uraian di atas kita ketahui peranan bentuk yang menentukan citra arsitektur yang mendasari perancangan bangunan. Pemilihan unsur-unsur bentuk yang tepat beserta pertimbangan karakternya akan menghasilkan bentuk yang sesuai dengan citra yang diharapkan muncul. Hal ini menjadi sangat penting mengingat citra merupakan faktor penentu eksistensi desain yang mendasari kekhasan suatu desain, yang membedakan suatu karya arsitektur dengan karya arsitektur lainnya.

6.3. ESTETIKA BENTUK SEBAGAI PENDEKATAN SEMIOTIKA PADA PENELITIAN ARSITEKTUR

Pendekatan semiotika yang didasarkan pada kajian terhadap tanda-tanda telah berperan dalam penelitian arsitektur. Menurut van Zoest (1993:1) semiotika adalah cabang ilmu yang mengkaji tanda dan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses penggunaan tanda. Melalui pendekatan semiotik penelitian bersifat obyektif dan struktural karena didasarkan pada telaah kondisi fisik obyek penelitian yang ditempatkan sebagai kumpulan tanda-tanda berupa susunan elemen-elemen visual baik berupa bentuk, bahan, warna, dan sebagainya. Pendekatan semiotik mampu pula melatih

kepekaan arsitek memantapkan filosofi desain dengan melalui pemilihan unsur-unsur rupa pendukung citra, di antaranya bentuk. Bentuk, dalam hal ini bentuk arsitektur, mencakup berbagai unsur rupa seperti bahan, warna, ruang, tekstur, dan sebagainya, yang memiliki karakter-karakter khusus. Karakter-karakter inilah yang membentuk ekspresi bangunan yang merupakan terapan filosofi desain dan didasari oleh prinsip-prinsip tertentu, yaitu prinsip-prinsip estetika. Dengan demikian estetika bentuk dapat merupakan pendekatan semiotika dalam penelitian arsitektur.

Pada bab-bab terdahulu telah diuraikan tentang estetika dan kedudukannya dalam perancangan arsitektur, serta unsur-rupa dan prinsip desain/estetika sebagai elemen komposisi bentuk. Karakter unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip estetika yang antara lain diuraikan di atas dapat menjadi acuan dalam kajian terhadap karya arsitektur melalui pendekatan semiotik, yang menjadikan aspek-aspek estetika bentuk tersebut sebagai kumpulan tanda. Kepekaan akan pengetahuan estetika bentuk yang berkait dengan karakter unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip estetika berperan dalam usaha membentuk citra yang diharapkan muncul. Dalam hal ini pendekatan citra akan lebih bersifat obyektif, sistematis, dan struktural. Jika arsitektur ditempatkan sebagai obyek penelitian maka estekatika bentuk akan menjadi pendekatan obyektif dalam meneliti filosofi arsitektur yang bersifat abstrak. Seperti telah diuraikan di bagian pendahuluan dalam hal ini estetika bentuk sebagai pendekatan semiotik yang menempatkan unsur-unsur rupa sebagai kumpulan tanda.

Citra yang merupakan filosofi arsitektur adalah aspek utama perancangan yang bersifat menyeluruh dan mendasari setiap keputusan desain. Tema berkait erat dengan faktor citra. Aspek-aspek teknis yang menyangkut pemenuhan syarat fungsi dan struktur berkait pula dengan aspek citra baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian citra memiliki peran yang cukup penting terutama dalam mewujudkan desain yang khas, memiliki karakter khusus. Citra arsitektur yang khas akan menentukan eksistensi arsitektur sebagai lingkungan buatan di tengah lingkungan fisik dan budaya. Sebagai contoh sebuah pusat mainan anak-anak yang menyiratkan citra dinamis diharapkan mampu menarik perhatian anak-anak. Citra ini diterapkan melalui penerapan warna-warna primer, bentuk-bentuk dan lay-out ruang, perabot yang dinamis, bahan dan struktur yang aman bagi anak-anak. Hal-hal ini dapat menjadi kekhasan desain arsitektur tersebut.

Uraian tersebut di atas memantapkan asumsi bahwa estetika bentuk sebagai pendekatan semiotik dalam penelitian arsitektur memiliki peran cukup penting dalam usaha pendukung citra yang merupakan jiwa desain dan menentukan eksistensi desain, baik dalam proses perancangan maupun telaah karya.

Dengan pengetahuan akan estetika bentuk, nilai-nilai estetika yang bersifat abstrak akan mendukung aspek obyektif dalam penelitian karya arsitektur. Keberadaan semiotik sebagai telaah tanda pun mampu pula mendukung penelitian karya arsitektur menjadi lebih obyektif, sistematis, dan struktural. Estetika bentuk pada akhirnya menjadi pendekatan semiotik dengan adanya unsur-unsur rupa yang merupakan aspek estetika bentuk yang bersifat fisik. Dengan keberadaan estetika bentuk sebagai pendekatan semiotika pada penelitian arsitektur, penelitian citra dan usaha pencapaian citra yang khas dan khusus yang menentukan eksistensi desain arsitektur di tengah lingkungan fisik dan budaya menjadi lebih terarah.

Bab 7 Penutup

Bentuk berperan menentukan citra arsitektur yang menjadi dasar perancangan bangunan. Pemilihan unsur-unsur bentuk yang tepat beserta pertimbangan karakternya akan menghasilkan bentuk yang sesuai dengan

citra yang diharapkan muncul. Hal ini menjadi sangat penting mengingat citra merupakan faktor penentu eksistensi desain yang mendasari kekhasan suatu desain, yang membedakan suatu karya arsitektur dengan karya arsitektur lainnya. Melalui pemahaman terhadap pengetahuan dasar estetika bentuk, yang meliputi pengetahuan unsur rupa beserta karakternya dan prinsip desain sebagai elemen komposisi serta penerapannya dalam bentuk praktis berupa komposisi dua dimensi dan tiga dimensi diharapkan kepekaan dalam pemilihan unsur rupa dan prinsip desain tersebut dapat terpenuhi. Pada akhirnya diharapkan pula dapat terbentuk pemikiran yang konseptual dan terarah dalam merancang karya arsitektur pada setiap mahasiswa sebagai calon arsitek. Untuk memenuhi tujuan tersebut pada akhirnya melalui diktat mata kuliah ini diharapkan pengetahuan dasar estetika bentuk dapat dipahami, diterapkan serta dikembangkan lebih lanjut oleh mahasiswa. Pengembangan perlu terus dilakukan, antara lain dalam bentuk latihan-latihan praktis komposisi, pengamatan kritis karya, serta pemahaman pengetahuan-pengetahuan lebih lanjut tentang estetika bentuk.

Bab 8 Latihan-latihan Soal

Latihan-latihan soal berikut ini ditujukan untuk mengevaluasi pemahaman terhadap pengetahuan dasar Estetika Bentuk dan menerapkannya dalam bentuk latihan-latihan praktis komposisi yang berawal dari kemampuan mentransformasikan ide dengan pemilihan unsur rupa dan prinsip desain yang tepat sesuai tema. Ide-ide komposisi diterapkan baik dalam bentuk komposisi dua dimensi maupun komposisi tiga dimensi. Bentuk komposisi dua dimensi di antaranya adalah komposisi titik, garis, bidang, bentuk 3D secara grafis dengan penerapan warna atau tanpa warna, juga komposisi titik, garis, bidang dengan penerapan bahan seperti batu, paku, korek api, kawat, benang, kertas, kain, dsb. Bentuk komposisi tiga dimensi di antaranya adalah komposisi bentuk baik tunggal maupun jamak dengan penerapan bahan kertas, *styrofoam*, kayu, besi, atau bahan-bahan lain. Contoh-contoh tersebut merupakan bentuk latihan praktis dalam kuliah Estetika Bentuk, yang pada akhirnya ditujukan untuk melatih kepekaan dalam pemilihan unsur rupa dan prinsip desain yang dikomposisi dengan didasari oleh pengetahuan dasar Estetika Bentuk yang telah dipelajari. Kepekaan ini merupakan kemampuan yang patut dimiliki oleh arsitek dalam usaha menghasilkan karya yang baik.

8.1. SOAL-SOAL TEORI

8.1.1. SOAL-SOAL PILIHAN BERGANDA

1. Salah satu faktor yang dipertimbangkan dalam merancang bangunan dan berkaitan erat dengan perasan adalah :
   a. Struktur　　b. Fungsi
   c. Estetika　　d. Konstruksi

2. Unsur rupa yang dapat membentuk suatu komposisi antara lain :
   a. garis　　c. Gempal/bentuk 3 dimensi
   b. Bidang　　d. A,B,C, benar

3. Yang bukan termasuk kategori unsur- unsur rupa adalah :
   a. Skala　　c. Gempal/bentuk 3 dimensi
   b. Bidang　　d. Tekstur

4. Ciri titik adalah di bawah ini, kecuali :

   a. Titik memliki panjang dan lebar
   b. Harus berbentuk bundaran
   c. Raut sederhana
   d. Ukuran kecil

5. Secara konsep penertian garis adalah :

   a. Perluasan titik
   b. Perluasan bidang
   c. Jalur yang dibuat oleh gerakan titik
   d. a,dan c benar

6. Contoh garis sebagai unsur yang tidak tampak adalah :

   a. Pertemua dua bidang
   b. Benang
   c. adan b benar
   d. a dan b salah

7. Berikut ini adalah ciri garis kecuali :

   a. berbentuk bundaran
   b. memeiliki panjang tanpa lebar (lebar tidak menonjol)
   c. Mempeunyai kedududkan dan arah
   d. b dan c benar

8. Garis tipis memiliki karakter :

   a. aktif
   b. Yakin, pasti
   c. Lemah,lembut
   d. a,b,dan c benar

9. Karakter tajam,keras,aktif dapat ditimbulkan oleh komposisi :

   a. Garis patah-patah
   b. Garis lurus vertikal
   c. Garis lurus horizontal
   d. Garis lengkung

10. Kesan gerak dapat ditimbulkan melalui komposisi :

    a. Garis-garis lurus tebal
    b. Garis-garis melengkung-lengkung
    c. Garis -garis tipis horizontal
    d. Garis-garis vertikal

11. Penggunaan unsur rupa berikut ini dalam suatu ruang dapat memberi kesan ruang yang lebih tinggi:

    a. Pernggunaan garis-garis horizontal pada dinding ruang
    b. Penggunaan garis-garis vertikal pada dinidng ruang
    c. Penggunaan warna gelappada langit-langit ruang
    d. Penggunaan warna terang pada langit-langit ruang

12. Penggunaan unsur rupa berikut ini dalam sautu ruang dapat memberi kesan ruang yang lebih lebar :

    a. Penggunaan garis- garis vertikal pada dinding ruang

b. Penggunaan warna gelap pada dinding ruang
c. Penggunaan warna terang pada langit-langit ruang
d. Penggunaan garis-garis horizontal pada dinding ruang

13. Tiang-tiang tinggi pada bangunan kantor pengadilan memberi kesan adanya garis vertikal Karakter garis vertikal tersebut dapat menimbulkan kesan psikologis bangunan yang :

a. Formal dan gembira
b. Informal dan agung
c. informal dan tenang
d. Formal dan berwibawa

14. Yang tidak termasuk bentuk bidang

a. Geometrik
b. Organik
c. Tekstur
d. Bersudut

15. Bidang berbentuk geometrik yang memiliki karakter stabil diantaranya :

a.
b.
c.
d.

16. Jalan yang diallaui sebuah bidang bergerak (kearah yang bukan arah didrinya) merupakan pengertian konsep dari :

a. Titik
b. garis
c. Pola
d. Gempal/bentuk 3 dimensi

17. Kualitas permukaan bahan disebut :

a. Pola
b. Tekanan
c. Skala
d. Tekstur

18. Karakter permukaan bahan dapat diketegorikan berdasar hasil :

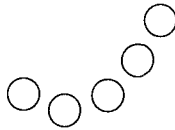
a. Penglihatan dan penciuman
b. Perabaan, penglihatan, dan penciuman
c. Perabaan dan penglihatan
d. Perabaan dan penciuman

19. Bahan berikut ini memiliki karakter kuat dan formal

a. Beton
b. Kaca
c. Tripleks
d. Plastik

20 Kesan mewah dapat ditimbulkan dengan penggunaan bahan :

a. Batako
b. Kaca
c. Beton
d. Kayu

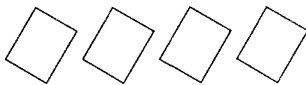
21.

Gambar samping ini menunjukan suatu komposisi bidang yang menggunakan prinsip :

a. Ulang bentuk/raut
b. Ulang warna
c. Kontras bentuk/raut
d. a dan b benar

22.

Gambar disamping ini menunjukkan suatu komposisi bidang yang menggunakan prinsip :

a. Kontras bentuk/raut
b. Ulang bentuk/raut
c. Ulang warna
d. a dan b benar

23.

Gambar diatas menunjukan prinsip :

a. Pengulangan arah
b. Kontras warna
c. Kontras arah
d. tidak ada yang benar

24. Yang tidak termasuk prinsip ulang/perulangan pada komposisi 2 dimensi adalah :
a. Pengulangan isi
b. Pengulangan kedudkan
c. Pengulangan arah
d. Pengulangan bentuk/raut

25. Di bawah ini termasuk prinsip-prinsip desain, kecuali :
a. Irama
b. Tekanan
c. Keseimbangan
d. Pola

26. Di bawah ini merupakan pengertian-pengertian dan wujud dari skala dalam arsitektur, kecuali :
a. Hubungan yang harmonis antara bangunan beserta komponen- komponennya, dengan manusia.
b. Ukuran bangunan dengan elemen bangunan yang sebanding dan selaras.
c. Kualitas yang membuat sebuah bangunan terlihat besarannya secara benar dan menyenangkan
d. Ukuran keseluruhan atau bagia-bagian suatu obyek dibandingkan dengan obyek lain tanpa memperdulkan bentuk

27. Ada beberapa jenis skala dalam arsitektur, yaitu :
    a. Skala intim, sakal normal
    b. Skala normal, sakal megah
    c. Skala megah, skala kejutan
    d. a,b dan c benar
28. Skala megah dapat kita ketemukan pada :
    a. Ruang ibadah gereja dengan tinggi langit-langit 20 m
    b. Ruang tidur dengan tinggi langit- langit ruang 3 m
    c. Padang pasir
    d. Tidak ada yang benar
29. Skala intim dapat kita temukan pada :
    a. Ruang gereja dengan tinggi langit-langit 20 m
    b. Padang pasir
    c. Ruang makan dengan tinggi langit-langit 2,25 m
    d. Tidak ada yang benar
30. Proporsi merupakan :
    a. Perbandingan hubungan satu bagian obyek denga bagian lain atau terhadap keseluruhan obyek.
    b. Perbandingan warna antara satu bagian obyek dengan bagian yang lain
    c. Perbedaan tekstur yang menyolok antara obyek satu dengan obyek lain
    d. Ukuran obyek
31. Proporsi dalam arsitektur yang dihasilkan denga cara penilaian rasio/matematis disebut :
    a. Golden Gate
    b. Golden Section
    c. Double Section
    d. Golden Eye
32. Pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang sama tanpa permulaan atau pengakhiran, dapat membentuk :
    a. Irama terbuka dan tidak menentu
    b. Irama tertutup dan menentu
    c. Irama dinamis dan tertutup
    d. a dan c benar
33. Pintu-pintu dan jendela-jendela yang berjajar dan berulang pada suatu bangunan sekolah dasar menunjukkan keberadaan :
    a. Irama tertutup dan dinamis
    b. Irama sembarang
    c. Irama tertutup dan menentu
    d. Irama statis
34. Irama dinamis dapat kita peroleh diantaranya dengan cara :
    a. Pengulangan bentuk dengan perletakkan yang sama
    b. Pengulangan bentuk dengan jarak yang berbeda

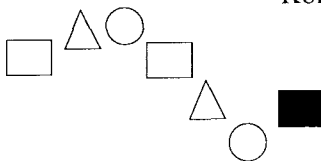
c. Pengulangan garis dengan jarak yang sama
d. Pengulangan bentuk/garis dengan dimensi yang sama

35. Bagian yang paling dominan/menonjol pada suatu komposisi kita sebut :
    a. Tekanan/vokal point
    b. Pola
    c. Irama
    d. Skala

36. Karakter formal kita dapatkan diantaranya melalui pemanfaatan unsur rupa dan prinsip desain berikut ini kecuali :
    a. Keseimbangan simetri
    b. Garis-garis veritkal
    c. Keseimbangan asimetri
    d. Irama statis

37 Kesan yang ditimbulkan melalui komposisi seperti gambar disamping adalah :
    a. Kesan tinggi
    b. Kesan lebar
    c. Kesan gerak
    d. Kesan formal

38. Kesan yang timbulkan melelui komposisi seperti gambar disamping adalah :
    a. Kesan formal
    b. Kesan lebar
    c. Kesan tinggi
    d. Kesan gerak

39. Komposisi bidang seperti di samping menunjukkan :
    a. Irama tertutup dan tertentu
    b. Irama dinamis
    c. Irama statis
    d. a dan b benar

40. Keseimbangan komposisi pada gambar disamping adalah :
    a. Keseimbangan simetri
    c. Keseimbangan radial
    b. Keseimbangan informal
    d. Keseimbangan diagonal

8.1.2. SOAL-SOAL ESSAY

Tentukan unsur rupa dan prinsip desain (jenis garis, warna, bahan, bentuk, irama, keseimbangan, skala dll) apa saja yang anda anggap cocok/sesuai untuk diterapkan pada bangunan-bangunan berikut ini dan sebutkan alasannya.

1. Sekolah dasar
2. Kantor DPR
3. Gealanggang remaja
4. Panti wreda
5. Rumah sakit

ARAHAN :

1. Tentukan dahulu fungsi bangunan dan siapa saja pengguna utama bangunan
2. Analisa sifat-sifat dari pengguna utama bangunan dan sifat aktivitas dalam bangunan
3. Tentukan kesan-kesan bangunan yang diharapkan muncul
4. Tentukan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang anda anggap sesuai/cocok untuk diterapkan pada bangunan tersebut, sesuai dengan kesan-kesan yang diharapkan tampak pada bangunan (kaitan kesan psikologis yang timbul pada unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain tersebut dengan kesan yang diharapkan tampak pada bangunan.

   Misalnya : Penerapan warna -warna cerah seperti merah, kuning yang berkesan ceria, berani, penerapan bentuk-bentuk bebas dengan komposisi unsur-unsur rupa yang menggunakan prinsip keseimbangan asimetris yang berkesan dinamis, informal, serta penerapan skala intim cocok diterapkan pada ruang bermain anak balita.

8.2. SOAL-SOAL LATIHAN PRAKTIS KOMPOSISI

Estetika merupakan salah satu pertimbangan dalam merancang arsitektur. Unsur-unsur rupa seperti garis, warna, dll dan prinsip-prinsip desain seperti kesatuan, tekanan, keseimbangan dll yang merupakan elemen estetika sangat menentukan karakter bangunan. Oleh karena itu kepekaan dalam memilih dan menerapkan unsur-unsur rupa serta prinsip-prinsip desain yang menunjang karakter bangunan sangat dibutuhkan oleh seorang arsitek. Sebagai calon arsitek, sangat diharapkan mamiliki pula kepekaan tersebut di atas. Sebagai usaha untuk melatih sekaligus mengukur sejauh mana kepekaan visual anda, coba buatlah uraian tema/konsep dan gambar satu buah komposisi, pilih salah satu :

1 (satu) gambar komposisi batang/bidang/bentuk 3 dimensi, yang anda anggap sesuai atau cocok jika dijadikan ide dasar bentuk dalam rancangan bangunan.

Sebagai arahan :

- Tentukan dahulu fungsi utama bangunan (Taman Kanak-kanak/Planetarium, Monumen Perjuangan/Kantor Konsultan Periklanan/Toko Alat Musik/Auditorium/Stadion Sepak Bola), siapa saja pengguna utama bangunan.
- Analisa karakter pengguna utama dan aktivitas
- Tentukan kesan-kesan yang diharapkan muncul

- Tentukkan unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain yang anda anggap sesuai/cocok untuk diterapkan pada komposisi yang anda anggap dapat menjadi ide dasar untuk bangunan tersebut, sesuai dengan kesan-kesan yang diharapkan tampak pada bangunan (kaitkan kesan psikologis yang timbul pada unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip desain tersebut dengan kesan yang diharapkan tampak pada komposisi)

Ketentuan-ketentuan uraian tema/konsep dan gambar komposisi adalah sebagai berikut :

1. Gambar komposisi
   - Pilih unsur rupa : batang, bidang, bentuk, warna dan komposisi BEBAS
   - Terapkan prinsip-prinsip desain yang telah anda pelajari dengan menetapkan dahulu vocal ponit/tekanan/point of interest dari rancangan, jenis keseimbangan, irama dll.
   - Warna yang diharapkan tidak boleh hanya hitam dan putih
   - Alat gambar yang dipergunakan : BEBAS
   - Bahan pewarna yang digunakan cat poster, minimal 2 warna (misal : hitam, putih dan satu warna pilihan dengan sistem gradasi)

2. Uraian tema
   - Uraian tema/konsep dapat berupa narasi atau uraian terstruktur/sistematis (pilih salah satu atau gabungan keduanya) dan memuat :
     * Gagasan atau ide dasar komposisi dan jenis bangunan yang dipilih beserta analisanya
     * Kesan-kesan atau karakter yang ingin ditampilkan
     * Unsur-unsur rupa yang digunakan (pilihan elemen dasar susunan : batang/ bidang/bentuk 3D, warna dll. Buatlah skema elemen dasar dan warna)
     * Sistem penyusunan (disusun vertikal memutar/dijajar rapat horisontal berdasar gradasi ukuran/ditekuk dan dijajar memutar, dll)
     * Prinsip-prinsip estetika yang digunakan (keseimbangan, irama, tekanan, gerak, arah dll)